C–64 • AMIGA • PC

576 KByte

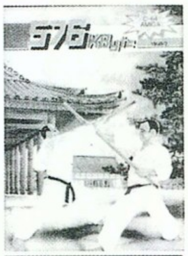
III. évfolyam 5. szám, 1992. május

Ára: 98,– Ft



ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!


1990/1


1990/2


1990/3


1990/4


1990/5


1990/6


1990/7


1991/1


1991/2


1991/3


1991/4


1991/5


1991/6


1991/7-8


1991/9


1991/10


1991/11

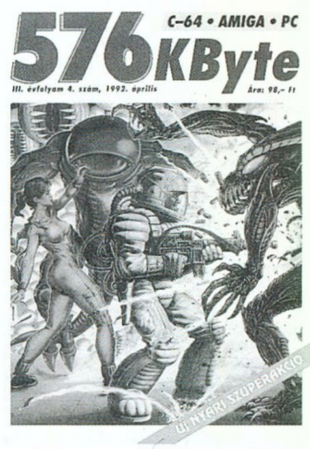

1991/12

Az eddig megjelent számok tartalomjegyzékét a februári számban megtalálhatod!


1992/1


1992/2


1992/3


1992/4

Az 576 Kbyte visszamenőleg az első számtól is megvásárolható:• Az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400,- Ft-ért • Az 1991-ben megjelent 6 szám (januártól-júniusig) 400,– Ft-ért kedvezményesen megvásárolható • Ez már szuper kedvezmény! 1990 májustól-1991 júniusig (13 szám) csak 650,– Ft-ért kedvezményesen megvásárolható • Aki egyes számokat vásárol az 1991/6 számig 65,– Ft/példány áron kaphatja meg.

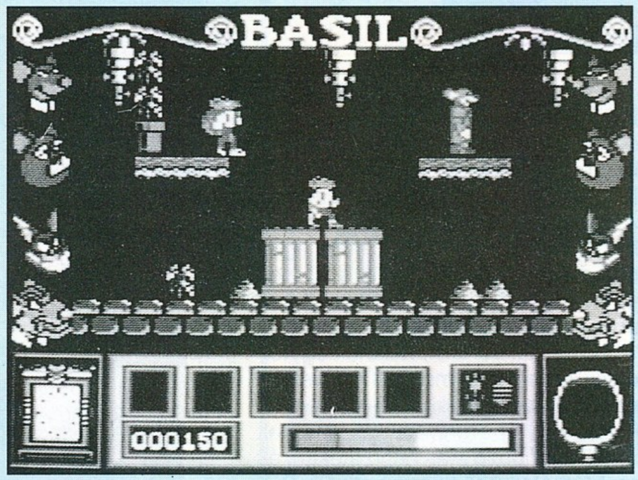
Az 1991/7-8 számtól a lap eredeti áron vásárolható meg. A fenti árakhoz portóköltség is járul.

Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp, Pf. 132

TARTALOM

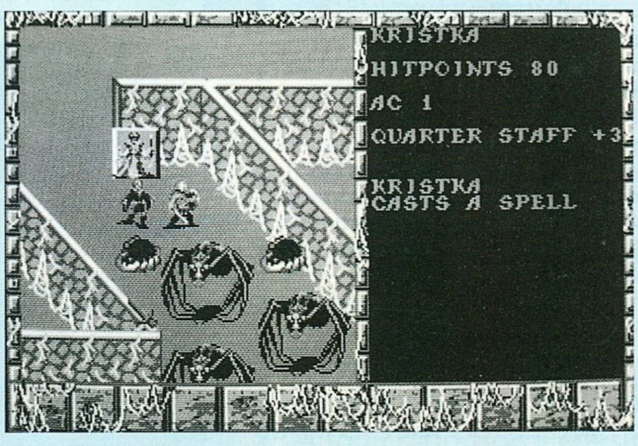


SPECIAL FORCES ______________ 4



BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE ___________ 9

POOLS OF DARKNESS _______ 27



Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.

’92/5

ISSN 0865–8226
Novotrans Nyomda ’92
Felelős vezető: Várlaki Imre

HÍREK

PC

„Bombázó" őrület tombol a MICROPROSE háza táján. A cég elhatározta, hogy játékot készít a legendás B-17-es főszereplésével, B-17 FLYING FORTRESS címmel. A programban a II. Világháború borzalmaival küszködő Európa egén repkedhetünk, s élhetjük át a 10 tagú személyzet viszontagságos munkáját. A készítő gárda a VEKTOR GRAPHIX, akiknek egytől-egyig kiemelkedő munkáit azt hiszem nem kell bemutatni. A B-17-ben 25 küldetést vihetünk végig, melyek mind különböző éles helyzetekkel és problémákkal állítják szembe a PC-vel rendelkező „pilótákat".

Az ELECTRONIC ARTS úgy gondolta, hogy most már ideje lenne egy igazán csúcs játékot készíteni az Angol „nemzeti hős" nyomozóról, Sherlock Holmes-ról. A helyszín London, 1888. Hasfelmetsző Jack akcióban, egy ifjú színésznőt meggyilkolnak. A Scotland Yard-nak csak Holmes tud segíteni a rejtély megoldásában. A 256 színű játékban 25 karakterrel kommunikálhatunk több mint 50 helyszínt bejárva, s a cég ígérete szerint a sztori felér egy regény elolvasásával! A LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES: THE CASE OF THE SERRATED SCAPEL-re kb. nyár elejéig kell még várni.

A LUCASFILM 2 újabb data-discet dob piacra a Secret Weapons of Luftwaffe-hez. A P-80 SHOOTING STAR e cikk olvasásakor már mindenki számára hozzáférhető lesz, és nemsokára érkezik a HEINKEL HE-162 „SALAMANDER" és a DORNIER DO-335 ARROW is.

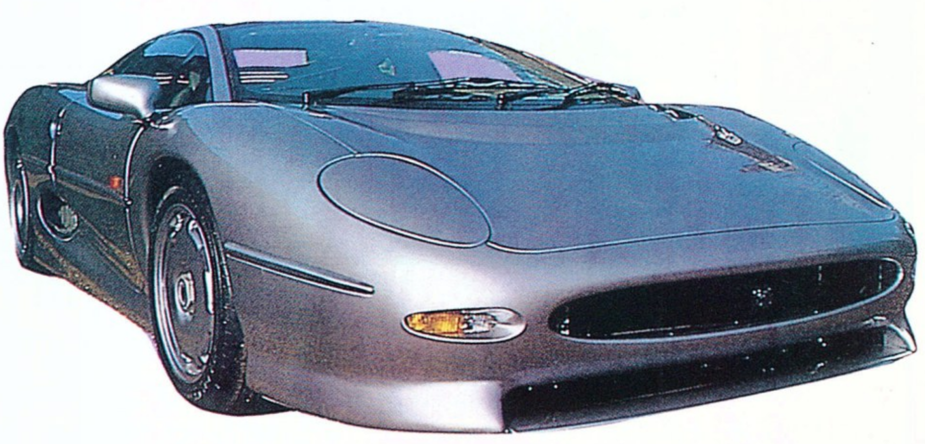
A DYNAMIX szintén bővíti szimulátor programjainak arzenálját, a RED BARON MISSION BUILDER-rel. A nemsokára megjelenő Aces of Pacific-hez pedig már most lehet számítani a RAF IN THE PACIFIC-ra (Angol pilóták a Japcsik ellen) és a WWII: 1946-ra, amelyben szintén a szerencsétlen ferde szeműeket bombázhatjuk, de nem akármivel - atombombával! Ezzel az AOTP-el a DYNAMIX igazán kivesézi az Amerikai-Japán háborút!

Itt a lényeg! SIERRA-ék megindultak! Érkezik a THE COLONEL'S BEQUEST 2, a QUEST FOR GLORY 3: WAGES OF WAR, a KINGS QUEST 2 és a LAFFER UTILITIES 2. A PC és Amiga verziók egymást fogják követni (ha, lesz miről leírást közölni!).

A MICROPROSE szerényen csak annyit határozott el, hogy elkészíti minden idők legszebb PC-s repülő szimulátorát. Az F-15 STRIKE EAGLE 3-ban olyan 3D-s grafikák lesznek majd, hogy csodálkozástól elfelejtünk majd játszani!

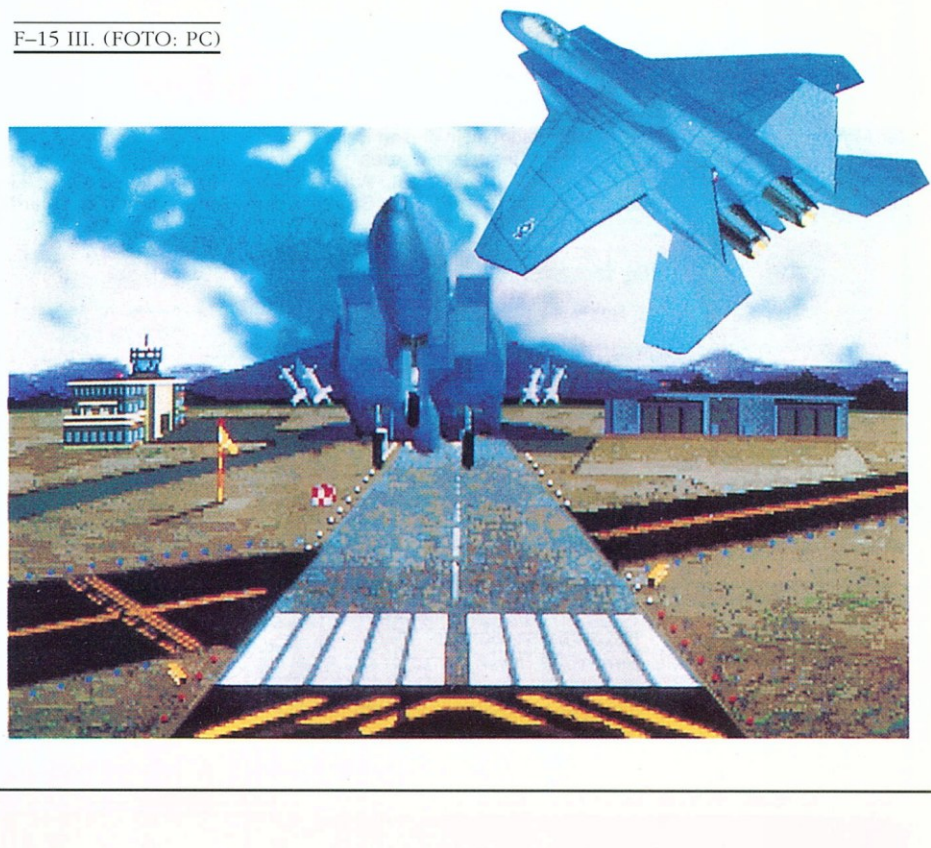
Érdekes lesz az ELECTRONIC ARTS új kosár játéka, a MICHAEL JORDAN FLIGHT, amely a Chicago Bulls legjobb játékosát mutatja be - digitalizált zsákolások, hárompontosok stb.

A SPRECTRUM HOLOBYTE is kiizzadt egy data lemezt, a Falcon 3.0-hoz. Címe FALCON 3.0: OPERATION FLYING TIGER.



JAGUÁR XJ220

F–15 III. (FOTO: PC)



AMIGA

A MAXIS/OCEAN egyesülés következő gyermeke a ROBOSPORT lesz. A játékban robot csoportok vívnak gépolajtól fröcsögő háborút egymás ellen, mindezt az emberekből álló közönség szórakoztatására. A gépeket mi programozhatjuk - fuss, rejtőzz, keress, tüzelj -, hogy aztán összeereszthessük őket a computer vagy egy barát által hasonlóan „beidomított" csapattal. Természetesen lehetőség lesz 2 gép összekötésére, és a „Visszajátszás" funkció sem hiányozhat.

Aki kíváncsi arra, hogy milyen érzés, ha egy 500cm^3-es motor pöfög a feneke alatt, az jobb híján próbálja ki a PALACE SOFTWARE HOT RUBBER-jét,



SHERLOCK HOLMES (FOTÓ: PC)

melynek a sokat sejtető BORN TO BURN (kb. Lángolásra születni) mellékcímet adták. Az osztott képernyős felállást is tartalmazó programban 12 nemzetközi pályán zúghatunk végig.

A furcsa játékairól ismert SILMARILS egy újabb fantasy RPG-n dolgozik, melynek címe ISHTAR. A rendkívül szép grafikákat tartalmazó program Amigán 32, Pc-n 256 színű. Állítólag 150 különböző szereplő típus közül választhatunk csapatunk összeállításakor, amellyel számtalan erdőt-mezőt-labirintust kell végigjárnunk.

Az ACCOLADE az idén 3 film átírási jogáért pengetett komoly összegeket. A HOME ALONE 2 (a nálunk is bemutatott vígjáték folytatása) és a THE DARK SIDE (egy kevésbé ismert Stephen King munka) mellett az AN AMERICAN TAIL-t (Spielberg apó rajzfilmje) is programozzák.

Az ACCLAIM a TV Sports sorozatot a TV SPORTS OLYMPICS-szel folytatja.

A VIRGIN a top-listák csúcsát akarja megtámadni a különös nevű KYRANDIA-val, amely egy speciális kalandjáték: misztikus hős, misztikus vidék stb. A játék grafikája (a cég szerint) veri a Sierra stuffokét, s ugyanazt a point'n'click kezelési módot használja.

A GREMLIN táblás játék átiratai olyan sikeresek, hogy 2 új programon is dolgoznak: a NINJA QUEST-en (á'lá Hero Quest) és a BATTLEHAMMER sorozat számítógépes változatán.

Előző számunkban már hírül adtuk, hogy a CORE DESIGN készíti a JAGUAR XJ220 SPORTS RACING című autós programját. Nos, egy képet azért mutatunk a kocsiról is, hogy aki esetleg nem tudja megvásárolni, legalább lássa, hogy néz ki. Randa.

A TITUS most egy kicsit magára talált, hiszen két utolsó játéka, a Blues Brothers és a Titus the Fox is jópofa valami.



VIZ KID (FOTÓ: AMIGA)

Belefogtak hát a BLUES BROTHERS 2-be, csak még azt nem tudják, hogy milyen stílusú legyen: mászkálós, ügyességi vagy autó-versenyes?

A MAXIS még mindig nem nyugszik: a Sim sorozatot a SIM BODY-val akarja folytatni. Lesz ott minden: fehérvérsejtek háborúja, baktériumözön, vérlemezkék vándorútja...

Bizonyára mindenki emlékszik még a C64-es szuperjátékra, a Wizball-ra. Ennyi év után végre a SENSIBLE SOFTWARE eljutott oda, hogy elkészíti a folytatást (már elég régen ígérik!). A WIZKID-ben mamit, papit meg a többieket kell megmentenünk egy Zark nevű gonosz bácsitól. A játék során 'Fej' és 'Test' módban tevékenykedhetünk - így az arcade (pénzgyűjtögetés) és az adventure (mit vegyünk érte) stílus is képviseli magát. Grafikailag a Wizkig a 'cuki' csoportba sorolható, néhol igazán elképzelhetetlen figurákat szerepeltetve. Hogy mi lesz még a játékban, azt csak a Sensible fiúk tudják, nekünk a nyárig várni kell rá.

Azon szerencsések, akik bele tudtak merülni az ACCOLADE Star Control-jába, örömmel vehetik, hogy a cég készíti a folytatást STAR CONTROL 2: THE UR-QUAN MASTERS címmel. Nem kevesebb mint 25 új hajó, 500 naprendszer, vadító grafika (PC-n 256 szín), 3D-s forgó bolygók, digitalizált zene-hang - mi kellhet ennél több?

Martin

A húsvéti előfizetési akció fődíját, az AMIGA 500-ast TISZA PÉTER budapesti olvasónk (2587) nyerte. Gratulálunk!

II. Díj (CARTRIDGE):

622 Fekete Béla Százhalombatta
385 Gyalog Zoltán Kiskőrös
1929 Hertel Tibor Budapest

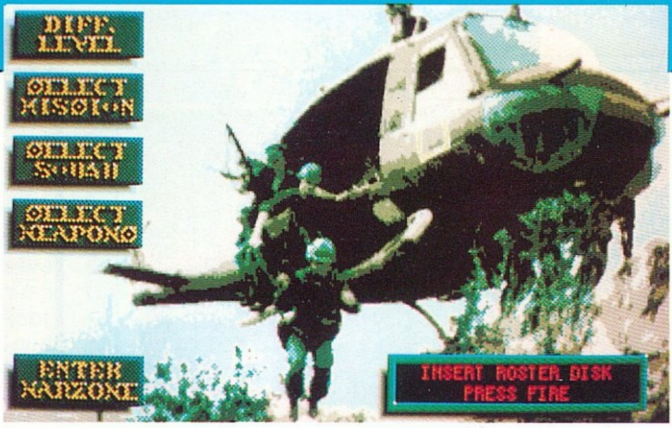
III. Díj (LEMEZEK):

327 Vadas Imre Mány
386 Gyurján Bálint Nyíregyháza
895 Szabó Norbert Szentendre
483 Orcsik Róbert Balmazújváros
1040 Tamás Zoltán Budapest
1926 Bataki Mihály Miskolc
2140 Rónaky Attila Borjád
2283 Tiszavári Péter Budapest
2326 Fülöp Károly Budapest
1676 Sipos Sándor Balatonszállás

IV. Díj (POLÓ):

2381 Gmeiner István Sopron
2518 Pacsika Zoltán Budapest
2531 Gyenizse Gábor Kiskunhalas
2559 Tomisa Zsolt Kaposvár
1459 Böszörményi Zoltán Tószeg
1563 Kádár Attila Kartal
1687 Malovecz Rajmund Tolmács
1760 Szamosfalvi József Miskolc
1891 Szilágyi Győző Hajdúszoboszló
290 Suhajda József Budapest

A fődíj átadásáról értesítjük a nyertest. A többi szerencsés nyertes postán kapja meg nyereményét. Már tart a nyári SZUPERAKCIÓ! Reméljük azon is ilyen sokan vesztek részt.



Akcióban a kommandó

SPECIAL FORCES

A kommandós játékoknak mindig sikere volt, főleg akkor, ha fegyverek széles skálájából választhattunk (Dogs of War). Ha valaki ezt RPG-stílusú karakter-fejlesztgetéssel és Battle Command-os missziókkal kombinálja, a dologból csak jó sülhet ki.

A SF-ben egy antiterrorista kommandóval játszunk, amelyet a világ különböző pontjain vetnek be. Egy sivatagi királyságot önkényesen elfoglaló agresszortól kezdve egészen a sarkvidéken rejtőzködő terroristákig mindenkivel harcolhatunk. A célpont is változó: egyik helyszínen pl. géppuskafészkeket, a másikon olajtartályokat kell megsemmisítenünk.

Már rögtön a kezdet kezdetén választhatjuk bármelyik küldetést és beállíthatjuk a nehézségi fokozatot. A négyfős kommandóosztag tagjait (akiknek fedőneve kobra, cápa, sas és tigris) különböző képességű és szakértelmekkel bíró katonák közül választhatjuk ki. A fegyverzet összeválogatásánál csak egy korlátozás van: embereink teherbírása. Vihetünk magunkkal kézifegyvereket, géppisztolyt, kézigránátot, aknát, gránátvetőt, robbanóanyagot. Van olyan küldetés, ahol nekünk kell megadnunk, hogy hol dobjon ki minket a helikopter (SPACE, majd a végén ESC). Ezután kezdődik az akció.

Embereink között az F1-F4 gombokkal válthatunk (de ENTER-rel mindet megnézhetjük egyszerre), és az F1-F4 gombot újból megnyomva mozoghatunk velük. Az irányítás az Airbone Ranger-éhez hasonlít. Térképet a HELP-pel kérhetünk, embereinket itt is irányíthatjuk, vagy a funkciógombokkal kiválasztva (végén SPACE) automatikus mozgást is megadhatunk nekik.



FOTÓ: AMIGA



Azok a figurák, akiket éppen nem mi irányítunk, természetesen védik magukat. Az aktuális fegyvert a +/– -al válthatjuk. Gránátokat és rakétákat nem szabad túl közeli célpontra lőni, mert akkor nem robbannnak fel. A lerakott bombákat a numerikus billentyűzetről robbanthatjuk fel. A térképen a piros pontok az ellenséges katonák. Kitartóan tudnak követni, de ha esetleg elbújunk valahová (camouflage előnyben), le tudjuk rázni őket.

Ha a küldetést teljesítettük (megjelenik a MISSION ACCOMPLISHED felirat), vissza kell térnünk arra a helyre, ahol a helikopter lerakott, és az ESC-cel hívhatjuk a felszedő osztagot. Ha egy figuránk automatikus módban van, és minden lőszere elfogy, akkor magától hívja a helikoptert. Ha vannak túlélőink, és teljesítettük a feladatot, akkor kitüntetéseket kapnak a kommandósok, és fejlesztgethetjük is őket. Ezután jöhet az újabb küldetés.

A játék jól meg van írva, játszható, kényelmes az irányítása, nem töltöget a kelleténél többet. A feladatok változatosak, és eltart egy jó darabig, amíg mindet végigjátsszuk.

A grafika és a hang ellen sem lehet kifogás.

Nekem tetszik.

Mike Murphy

AMIGA

GRAFIKA	94	Összesen
ZENE	89	92
JÁTSZHATÓSÁG	90	

Azt hiszem, bátran kijelenthetem: Paul Woakes a számítógépes játék-történelem egyik legkiemelkedőbb alakja. A Mercenary 1-2 minden idők egyik legeredetibb párosa volt, a Damocles a triumvirátus királya, a Mercenary 3 pedig egy külön világ, olyan aprólékos és életszerű, amilyet számítógépen még nem teremtettek. Az életben is csak egyszer.

A Dion krízis

MERCENARY 3

Akik ismernek, tudják, hogy a Damocles volt a kedvenc játékom. Még az után is, hogy 2 módon végigjátszottam, hónapokig bolyongtam benne, hátha találok valami új dolgot. És láss csodát, mindig találtam is, de abban is biztos vagyok, hogy még rejteget titkokat számomra. Viszont most itt a folytatás, amely kb. ezerszer jobb, mint elődje, és az újabb kihívásnak nem tudtam ellenállni.

A MERCENARY 3 kb. 6 teljesen különböző módon nyerhető meg. Ezek között vannak egyszerűbbek, nehezebbek, de csak egy olyan, ami 100%-os sikerrel kecsegtet. A játék kezelésének ismertetésére nem vesztegetek időt, azt újságunk 1990/7-es számában mindenki megtalálja.

A játék ott kezdődik, hogy főhősünk, aki megmentette a Gamma-rendszer fő bolygóját, az Eris-t (mindez a Damocles-ben történt), éppen a börtönből szabadul. Na nem kell megijedni, csak félreértésből került oda. Az ajtó kinyílik, és mi kikerülünk a régen látott napfényre. Itt rögtön egy csomó új információt kapunk az idő közben végbement változásokról (ezeket érdemes jól a fejünkbe vésni), és még egy levél is érkezett számunkra az ex-elnöknőtől, amit a börtön előtti ládából vehetünk fel. Margaret több dologra is utal, elég homályosan, de a lényeg így is kiderül: egy P. C. Bil nevű fickó lesz életünk és az egész naprendszer közérzetének megrontója. Egyébként már most érdemes mindenkinek felkészülni, mert a játék során a türelmes felfedezők kismillió hasonlóan ködös üzenetet találnak majd, amiből csak jó idő múlva áll össze, hogy mit is kéne tenni, és hogyan. Nade ez a veszély nem fenyegeti azokat, akik végigolvassák leírásomat. A fontosabb cuccok és helyek koordinátáit egyébként a folyamatos kutatás közben mindenki meglelheti, de az egyszerűség kedvéért én egyből megadom. Elnézést kérek azoktól, akik nem játszottak a Damocles-szel, ők kezdetben nehezen boldogulhatnak a leírással; ez most inkább az elakadt profiknak készült.

Visszatérve a megnyerési módokra. A készítők gondoltak arra, hogy különböző vérmérsékletű egyének fognak majd játszani a Mercenary 3-mal, ezért a bejárható utakat is ennek megfelelően alakították.

1

Aki a tömény akció híve, az egy szinte tisztán shoot'em up akcióba eshet bele: ki kell irtani PC Bil 99 hajóból álló flottáját. Ehhez 1-2 tárgy szükséges mindössze, és jó adag türelem. A nevezett tárgyak a következők: egy Pajzs (Shield), amely megengedi, hogy hajónkat többször is eltalálják. Ez jól jön, hiszen még a legmerészebb manőverezők is bebekaphatnak egy-egy lövedéket. A másik a Célzóberendezés (Sights), amelynek segítségével mindig tudjuk, hogy hol a szemmagasságunk. Ezen cuccok az Eris, Capital City, 09-02 koordinátán találhatók, a Playtester Stores-ban. Ja, és nem árt egy hajó sem, ezt a börtön mögött csíphetjük fel (régi barátaink segítsége). Ezután járjuk végig az összes bolygót, és támadjunk. Aki elfogad egy jótanácsot: ha ellenséges gépek tűnnek fel, kapcsoljunk hátramenetbe (kb. F4-F5), és így folyamatosan mozogva szinte gond nélkül kinyírható az amúgy meggyengíthetetlen armada.

2

Megpróbálkozhatunk szabotázzsal is. Ehhez fel kell robbantanunk Bil minden vagyonát, a 6 méregdrága bányászgépet, amelyekkel a bolygóközi konfliktust idézi elő. Oh, persze, ez a játék elején nem derül ki: éppen elnökválasztás folyik, melyen Bil az egyik induló. Amellett, hogy minden eszközzel hatalomra tör, még Pulmiumot is akar bányászni, s nem is akár hol - Dion North-on, a lakosságot kitelepítve. Nos, az emiatt kitörő pánik okozza a Dion krízist. A 6 géphez 6 robbanóanyag és a Timed Detonator szükséges. A dinamitokat a következő címeken csíphetjük fel:

Clotho, New Town, 01-10, PCB Powergen

Gaea, Chaladea, 03-11, 11-03, Pyrotech

Dion, North, 07-01, Bar

Dion, North, 05-02, Company Store

Eris, Capital City, 15-15, Mineral Trading

Dion, Birmingham Island, 09-14, Machinery

Eris, Capital, 14-05, Eris Power Generation: Timed Detonator

Ezután nincs más dolgunk, mint sorban felrobbantani a gépeket.

3

Aki a békés megoldásokat kedveli, az induljon a választáson (elárulom, hogy ez a leghosszadalmasabb út, de a legérdekesebb. Még űrhajóba sem kell ülni hozzá). Annyi a feladatunk, hogy iratkozzunk fel a választóirodában, mint független jelölt, gyűjtsünk össze minél több pénzt, szervezzünk reklámhadjáratot a sajtó és TV útján, nyerjük meg a választók minél nagyobb százalékát, és foglaljuk el az elnöki széket.

Ezenkívül még létezik egy pár alternatíva, de sajnos ezeket nem sikerült igazán kibogozni. Jelekből arra következtetek, hogy Bil valamiféle piszkos módon jutott pénzhez. Erre bizonyítékokat is találhatunk (pl. parlament), de hogy ezeket hova kell eljuttatni, azt nem tudom. Tudunk még egy saját börtönt is építeni, igaz, rögös út vezet odáig, s gondolom ide kell Bil papát beszállítani. Aki pedig igazán türelmes, az a Bacchus-i kaszinókban elnyerheti az összes bevételt, de ehhez szerintem egy hétig kell folyamatosan játszani, és minden nyerés után állást menteni.

A legjobb, ha az első három módot összemixeljük, ekkor egy elég előnyös állásba kerülünk. Szálljunk be az Eagle-be a börtön mögött, és repüljünk el a kezdő bolygón (Metis) levő Transporter-hez (Metis, 00-06, Dooberrys Solicitors, 9). Szálljunk ki, és lépjünk

át a T#2-be. Itt az egyik emeleten megleljük az A-Z Computer-t, amely nélkül nehezen boldogulnánk a játékban. Teleportáljunk vissza a hajóhoz, és kezdjük meg a mi kis „önjelölő" hadjáratunkat. Ehhez csak a Transporter-eket, a bolygók buszjáratait és a bolygóközi járatokat használjuk (a sofőrök és pilóták mindig szolgálnak valami hasznos infóval, plusz ránk fognak szavazni). A buszok menetrendjét a leírás végén ismertetem. Tehát a fontosabb helyek és koordináták:

Transporter

#1 Bacchus, 01-08 East Strip Spaceport
#2 Eris, Capital, 08-08 E. T. A House
#3 Metis, 00-06 Dooberrys Solicitors
#4 Vesta, 04-06 Parliament
#5 Logos, 04-02 PHSS House
#6 Gaea, 08-08 Trade Comission
#7 Clotho, 01-00 Bil Industries
#8 Dion, Birmingham, 03-14 Verdant Party HQ
#9 Eris, Bare, 03-03 Writer's Guild
#0 Tolosa, 01-01 PC Bil HQ

Jelölő iroda:

Vesta, 05-04 Election Registar

Beruházások:

Eris, Capital, Exchequer District A: tartozás kiegyenlítés
Eris, Key West, Future Publishing: nyomtatásban megjelenő reklám
Eris, Key West, Europress Publishing: úgyszintén
Eris, Key West, News Intergalactic: adomány az űrkutatás javára
Eris, Velos, Eris Television: TV-reklám
Eris, Velos, EKMPV Agency: hirdetés
Eris, Capital, Wilmot AD Agency: hirdetés

Pénzszerzési lehetőség:

Gaea, Chaladea, 06-06, Bank of Gaea, 8 millió
Logos, 02-05 Bank, 10 millió

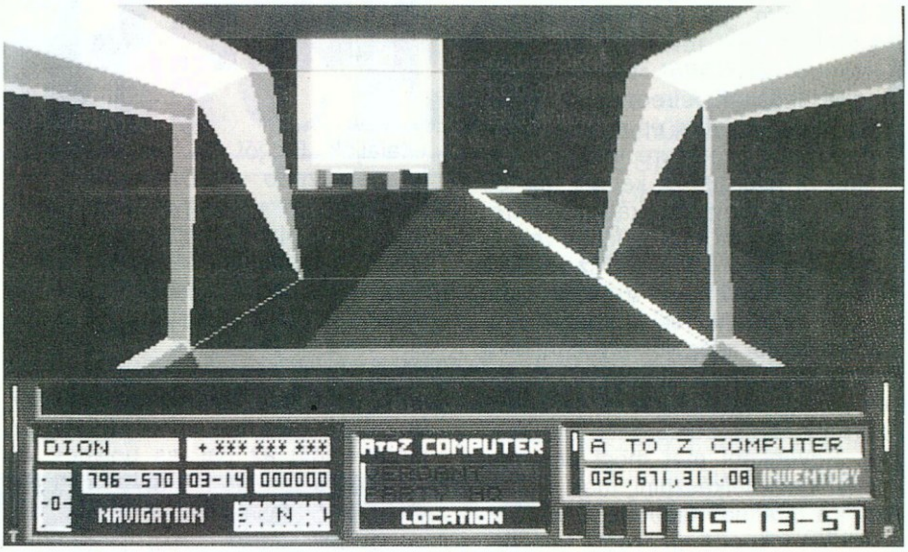
Nos, miután begyűjtöttük az adományokat és ezeket szétszórtuk a beruházások között, kb. annyi idő telik el, hogy a választópolgárok nagyobb százaléka áll majd a mi oldalunkon (ne felejtsük el meglátogatni a Galaxy Spaceport-nál álló nőt és gyereket, ha beszélünk velük, komoly választó százalék áll az oldalunkra). Ezután (ha nyertünk, Bil automatikusan ellenünk fordul) tetszés szerint szedjük össze a felsorolt fontos tárgyakat, raboljuk el Bil-t(!) (fel kell őt is venni, található: Tolosa, 02-01, PC Bil HQ), robbantsuk fel a bányászgépeket, és okoskodjuk ki, hogy miként lehet felépíteni a megszerzett „Instant" börtönt (na és hogy miként lehet Bil ellen terhelő bizonyítékokat felhozni).

Kulcsok:

E: Eris, Capital, 06-03, Margaret's Retreat (Parlamenthez)



FOTÓ: AMIGA



B: Clotho, 01-00, Bil Industries (Bil szobájához)
J: Dion, Birmingham, 14-13, Authors Office (Novagen Office-hez, az ablakhoz állva kívülről felvehető)
C: Dion, Dion East, 04-04, Bil's Mother (Bil szobájához)
A: Dion, Birmingham, 03-00, Companies House (Authors Office-hez)
I: Gaea, Ur, 01-03 Locksmiths (a börtönhöz)
G-F-D: Gaea, Ur, 01-03, Locksmiths (ki tudja mihez??)

Érdekes tárgyak és objektumok:

Számomra megfejthetetlen szám (Cherised Number): Dion, Birmingham, 14-13, a földön
Briefcase: Dion, Birmingham, 03-14
Post It Note: Tolosa, 02-01
Electromagnet: Clotho, 06-05
Repülő: Eris, Capital, 12-03, Bargain Traders
Instant Prison: Eris, Capital, 14-11, Instant Architects
Authors Office: Dion, Birmingham, 14-13
Jármű: Gaea, 09-03, Stellar Factors
Land Registry (engedély érvényesítő iroda a börtönhöz): Dion, Birmingham, 15-14
Concord 3: Dion, Birmingham, 07-04
Kulcs Concord 3: Dion, Birmingham, 05-05, Bruce's Palace
A börtön leendő helye: Logos, 02-03
Az engedély (Land Deed): Logos, 08-03
Red Tape: Eris, Bare, 06-05, Gum Store, Drapery

Természetesen, a felsoroltakon kívül még egy halom érdekes cucc létezik, de ezek helyét mindenki kutassa fel maga.

Nem akarok túlzott értékelésbe bonyolódni a Mercenary 3 esetében. A grafika a szokásos, igen gyors 3D, nem igazán különleges, hacsak az nem, hogy időnként élőlényekkel is találkozhatunk. A velük való kommunikáció igen egyoldalú: ők beszélnek, mi meg igennel-nemmel (O-N) felelünk. A hanghatások rendkívül limitáltak, a játszhatóság és a tartalom viszont első osztályú! Mercenary rajongóknak örök élmény marad, de a komoly játékokat kedvelő „újoncoknak" is ajánlom.

Buszjáratok és állomásaik (vagy taxi):

Gaea, Chaladea:
Vesta Link Spaceport
C Rookie Agencies
Bank of Gaea HQ
Pegasus Insurance
Pyrotech Supplies 2
Pyrotech Supplies 1
Logos Link Spaceport
Dion Link Spaceport
Ur Intercity Link

Eris, Capital, No 15:
Wilmot AD Agency
Eris Post Office HQ
Mineral Trading
Lawson Bank
Instant Architects
Bus Station

No 29

E. T. A House
Eris Power Generation
Catalogue Stores
Bargain traders
Bus station
Walkers Heath
Founders Monument
Margaret's Retreat

No 12

Founders Monument
Walkers Heath
Bus Station
Capital Spaceport
E. T. A House
Marget's Retreat
Exchequer District B
Exhequer District A
Eldmon Airport

Eris, Key West, No 25

Key West Airport
Future Publishing
Newton LTD Research
Lawson Bank
Europress Publishing
News Intergalactic
Wimbledon Common

No 36

Wapping West Area
Wapping East Area
Newton LTD Research

Eris, Bare, No 7

Hantzen Airport
Hantzen Admin
Hantzen Sales
Hantzen Laboratory
Gum Store Drapery

Eris, Velos, No 17

Velos Airport
Eris Television
Writers Guild
Backlot Area
Grade Apartments
Theatrical Costumier
EKMPV Agency

No 24

The Birt Residence
The Benson House
Grade Apartments
The Wendy House
Writers Guild
Backlot Area
Checkland Retreat
Burbank Area

Dion, Birmingham, No 23

Private Airstrip
Burce's Place
Oleary's Farm
Connection 23 34
Bil's Drapery
Companies House
Connection 11 23 47
Gaea Bank
Connection 9 11 23
Verdant Party HQ
Bil's Farm Machinery
Connection 23 30
Meadow Farm
Village School
Isle Link Airstrip (Dion North-ra)

No 9

Dion Spaceport
Lawson Bank
Connection 9 11 47
Connection 9 30 34 47
Land Registry
Authors Drive
Bil's Farm Machinery
Verdant Party HQ
Connection 9 11 23

No 34

Dunromin Villa
Thatcher Farm
Macdonalds Farm
Connection 23 34
Connection 30 34 47
Connection 11 30 34
Lawson Bank
Dion Spaceport

No 47

Dion Spaceport
Lawson Bank
Connection 9 11 47
Connection 9 30 34 47
Connection 11 23 47
Companies House
Bil's Drapery
Licence Centre

No 11

Land Registry
Licence Centre
Bil's Drapery
Companies House
Connection 11 23 47
Connection 9 11 47
Connection 11 30 34
Novagen Office
Connection 9 11 23
Verdant Party HQ
Bil's Farm Machinery
Authors Drive

No 30

Bil's Cottage
Bil's Farm
Bil's Farm Produce
Connection 23 30
Connection 9 30 34 47
Connection 11 30 34
Lawson Bank
Dion Spaceport

Dion, Dion East, No 43

Dion East Airstrip
Anniess Bar
Arthur's Cottage
Jonah's Smithy
Harris Weavers
General Stores
Fern Cottage
Bil's Mothers
Hardware Stores

Dion, Dion North, No 42

Dion North Airstrip
Bil's Bar
Old Joan's Cottage
Company Store
Bil's Mine Site 1
Mine Site 2
Company Store
Mine Site 3
Mine Site 4
Mine Site 5
Mine Site 6

Martin

Kapd el a sólymot! Hudson Hawk

Jó színész ez a Bruce Willis gyerek, de a „Hudson Hawk” című filmje még az átlagos kategóriába sem illett bele. Szerencsére az OCEAN mentette, ami menthető, és egy eléggé tisztességes programot hozott ki belőle. Ez azért nagy teljesítmény, mert a játék teljes egészében a film cselekményére épül - akcióban aztán nincs hiány! Aki esetleg nem látta a filmet (a szerencsés!), annak dióhéjban a sztori: Eddie Hawkins, a nagystílű betörő éppen 5 éves „kényszerszabadságáról” szabadul, amikor egy üzleti ajánlatot kap: szerezze meg Leonardo Da Vinci három műalkotását, melyek a világ legjobban őrzött múzeumainak tulajdonában vannak. Aki kiváncsi rá, hogy hogyan alakul a történet, az olvassa tovább a leírást.

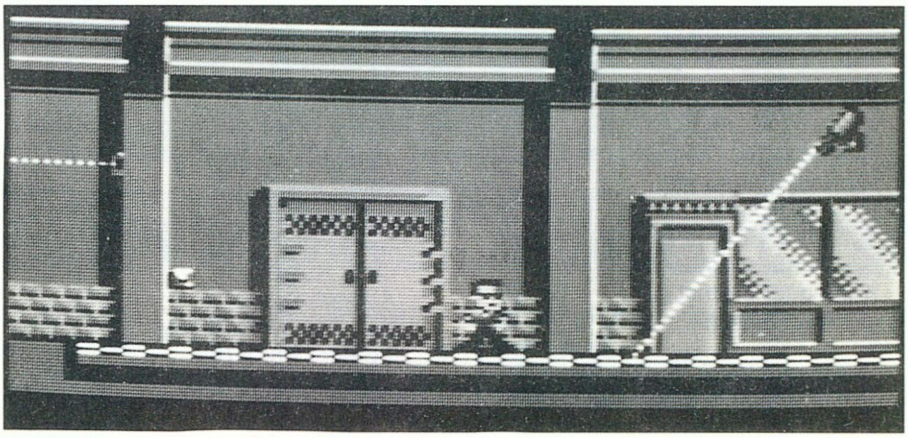
1. Másszunk át a kötélen, és tegyük a ládát a liftre. Menjünk fel vele a felső szintre, és toljuk el jobbra. Vigyük a másik ládát az emelet széléhez alulra, majd lökjük a tetejére az előzőleg felvitt csomagot. Aż egészet tuszkoljuk el a legalsó ablakig úgy, hogy ne essen le a felső. Toljuk az egyiket kicsit arrébb, és ugráljunk fel a nyitott ablakig...

Toljuk a dobozt a nagyhoz, és ugorjunk fel rá. A dobbantóval jobbra, majd a másik ládáról a kötélre, és másszunk át...

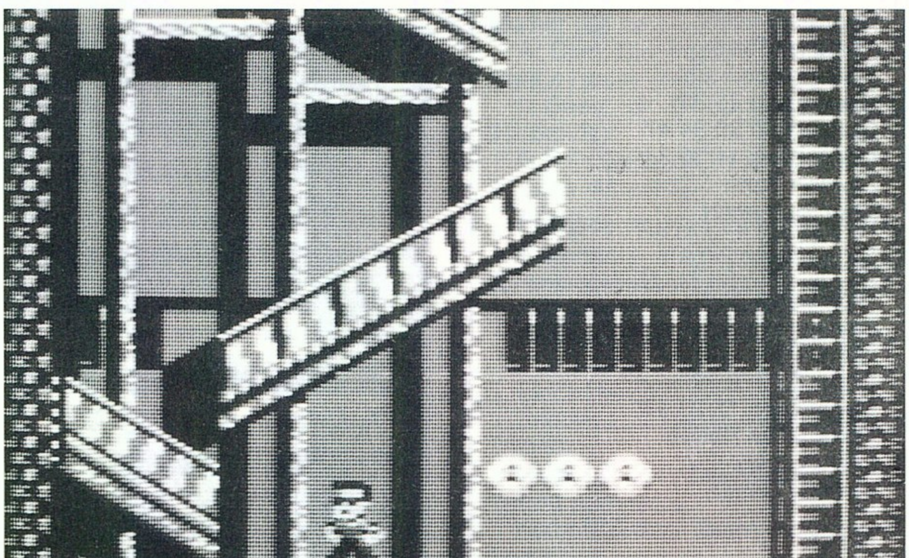
Dobáljuk meg az embert. A fotel segítségével ugorjunk át a másik oldalra, és itt is használjuk a ládákat a továbbjutáshoz. Kerüljük ki a lézert, és igyekezzünk a falon lévő rácshoz...

Rohanjunk fel a létrán a kapcsolóhoz. Üssük meg vagy dobjuk rá egy golyót, mire jobbra a lézer eltűnik. Létrán fel, újabb kapcsoló. Ha az első kapcsolóhoz visszamegyünk, látjuk, hogy a forgó valami leállt. Ezt kihasználva induljunk el balra, majd fel a létrán. A kapaszkodón másszunk át, vigyázzunk a lézerrel. Az újabb kapcsoló felkapcsolása után sietnünk kell, ugyanis a kar visszaáll eredeti helyzetébe. Lefelé ugyanezt a forgónál. A bonus pénzt vegyük fel. Másszunk le a létrán, és itt is működtessük a kapcsolót. Gyorsan menjünk le , át a lézeren és a tűzön.

Keljünk át a fény alatt, és egy kanapé segítségével ugorjuk át a szekrényt. Újból egy lézer, majd szálljunk be a liftbe...



FOTÓ: C-64



Az embert lőjük le, és dobbantsunk itt is a bútoron. A dobozt lökjük a szekrényhez, ugorjunk át. A következő ládát is így használjuk, majd az ajtón be...

A ládát a szekrényhez, és a foteleken át a már jól ismert módon. A dobozról a kötélre. Ezután még éljük túl a lézer támadását. Ha sikerült, menjünk be az ajtón...

A lézerek között jussunk el élve a lóhoz, Leonardo felbecsülhetetlen értékű Sforza-jához!

2. Kerüljünk át az ugráló ember másik oldalára. Tegyük a ládát a liftre, vigyük fel, majd toljuk jobbra a dobozokhoz. Induljunk el a felső szintre, ugorjunk jobbra, és a kötélen jussunk át az alagút másik oldalára. A dobbantó segítségével ugorjunk jobbra. A lifttel vigyük a ládát a létra alá, és másszunk fel...

Fent vegyük magunkhoz a pénzt,

majd lefelé induljunk. Jussunk el egészen a liftig, és erről ugorjunk be a legalsó járatba. Igyekezzünk lefelé, majd a kötélen át. Másszunk fel a kapcsolóig, de ne használjuk, hanem sétáljunk el jobbra. (Vigyázzunk, ne álljunk olyan csőre, amelyiknek a tetején tollpihe van, mert átkerülünk egy másik helyre.) Innen már nem tévedhetünk el. A pálya végén ugorjunk be az üregbe...

A tetőre kerültünk. Mindig csak jobbra sétáljunk, de útközben kerüljünk ki minkenkit, és persze figyeljünk a bombákra is. Ha átjutottunk a kötélen, másszunk be a lyukba...

A Vatikánban vagyunk. A létrán ereszkedjünk le, jobbra, majd megint le. Most induljunk el visszafelé úgy, hogy átugorjuk a padlón lévő sárga valamiket. Ha ez nem sikerül, kínos meglepetésben lesz részünk, visszadob a felső szintre. Mikor a terem végébe értünk, használjuk a létrát. Minél kevesebbet érintsük a padlót és a fehér lámpákat, mert csak akkor tudjuk a szint végén elemelni a Codex-et, Leonardo vázlatkönyvét!

3. Utolsó feladatunk a kristályok megszerzése és az aranycsináló gép szétrombolása. Leonardo kastélyában vagyunk. Induljunk el jobbra, fel a létrán, utána végig balra. A lifttel menjünk fel. Megint jobbra, végig a létráig. Fel, és balra át a kötélen. A változatosság kedvéért újabb létrán fel, és ha felértünk utána jobbra. Az embereket likvidáljuk. Mikor ezzel végeztünk, újból másszunk meg egy létrát...

Balra menjünk ki a bástyára. Ha a kötélen átmásztunk, akkor irány le, balra, és újabb létrán fel. Jobbra tegyük a létra alá a dobozt, fel. Térjünk ki a golyók elől, balra. Ugráljunk fel a ellenkező irányba a liftig. Ezzel fel. Balra és jobbra ugyanez, végül jussunk el az ablakig...

A dobozt tegyük az alsó liftre, majd a felsőre. Jobbra toljuk el, lentről pedig lökjük meg egy kicsit, hogy fel tudjunk rá állni. Csak így tudunk bemenni az ajtón...

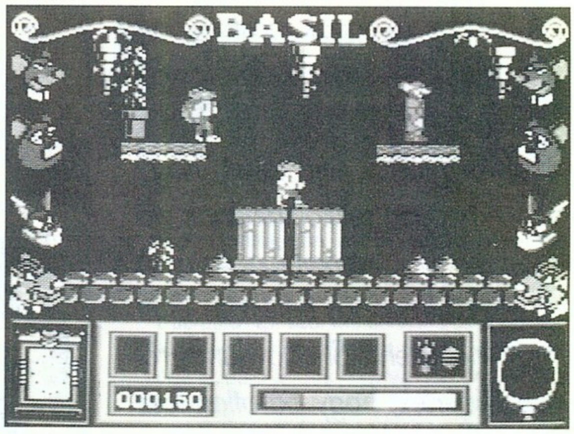
A teremben húzzuk le a alsó kart, utána pedig a felette lévőt. Gyorsan szaladjunk a kristályhoz, és fentről ugorjunk rá a gépre. Kimenni csak a felső kapcsoló működtetése után tudunk...

Visszaszereztük a kristályt, szétromboltuk a gépet. Megmentettük az egész világ gazdaságát az alkimistáktól!

P. P.

/ AMIGA / C-64	
GRAFIKA 93	Összesen
ZENE 90	88
JÁTSZHATÓSÁG 83	

BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE



FOTÓ: C-64

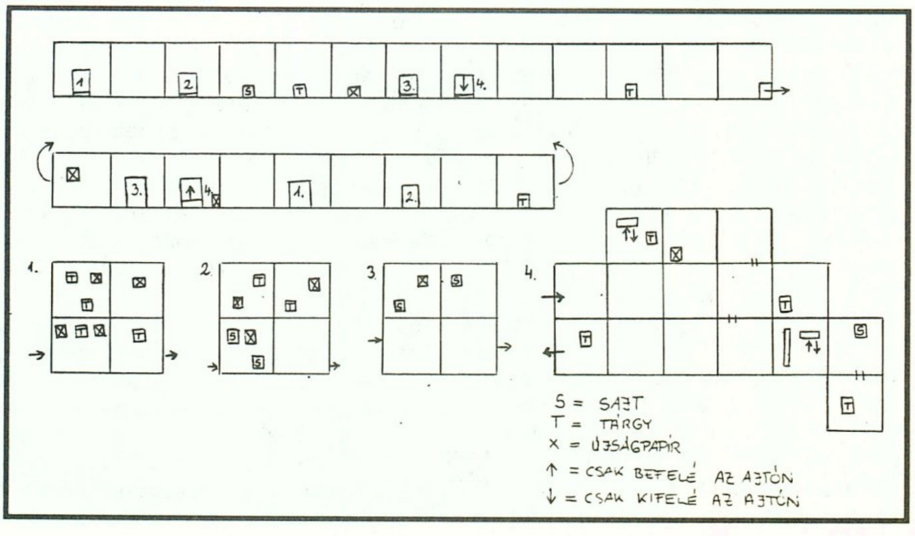
Bűntény zavarja meg egy csendes kisváros nyugalmát. Basil az egér vállalkozik a bizonyítékok összegyűjtésére, persze a mi segítségünkkel...

Természetesen a járókelők nem akarnak az ügy végére járni, és ebben még a nagy nyomozót is akadályozzák. Kedves közeledésük ellen átugrásukkal védekezhetünk. Menjünk be a házakba a levélbedobó nyíláson, és kutassunk át minden utunkba kerülő dolgot, még a kukákat is. Ezt a SPACE billentyűvel tudjuk elvégezni. Az így talált sajtokat fogyasszuk el, a tárgyakat pedig a felső mancsra mutatva vegyük magunkhoz. A nálunk lévő dolgokat az alsó öt ablakban láthatjuk. Mellette a nagyító az éppen vizsgált tárgyat jelzi. Ha öt tárgy már nálunk van, a? billentyűvel megvizsgálhatjuk, ezek közül hány kapcsolódik a ügyhöz.

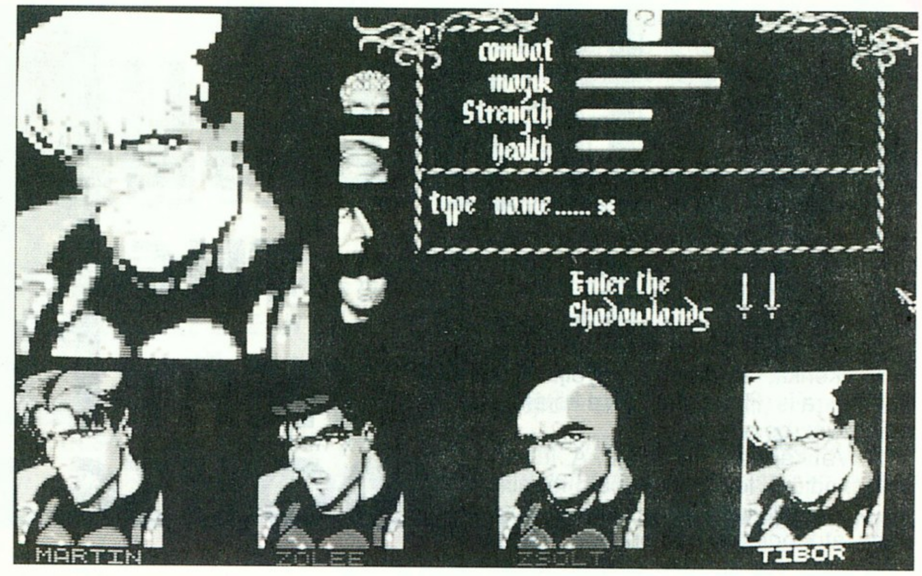
A felszedegetett újságpapírdarabkákkal kitölthetjük az üres helyeket (ezen kívül nem jók semmire), és így kiválaszthatjuk, melyik tárgyat kell eldobnunk, melyiket megtartanunk. Az eldobás természetesen az alsó mancscsal történik. Ha valamelyik dologról kiderül, hogy számunkra értéktelen, cseréljük ki egy másikra. Addig próbálkozzunk, amíg mind az ötöt meg nem találtuk. Ehhez persze sietniük kell, ugyanis ha az időnk elfogy, kezdhetjük az egészet újra. Mikor minden tárgyunk megvan (ez az első szinten a kulcs, a szivar, a kés, a pisztoly és a barna cipő (?), menjünk el a pálya jobb szélén kinyíló ajtóhoz, ahol mehetünk is a következő szintre.

Feladatunk ott szintén ez, csak öt másik tárgyat kell megszereznünk. Ha jó dolgozunk talán még a híres detektívek nyomába is érhetünk, bár addig még sok bűntényt kell megoldanunk...

/ / C-64	
GRAFIKA 74	Összesen
ZENE 58	80
JÁTSZHATÓSÁG 93	



A fantasy rajongók mostanában nem panaszkodhatnak: van bőven mivel játszaniuk. Inkább a szoftvergyártók feje főhet, hogy hogyan rukkolhatnának elő valami igazán újjal. A 15 hónapos fejlesztés után megjelenő Shadowlands-ről azt ígérték, hogy páratlan lesz a maga nemében. Nos, azt hiszem igazuk volt (de milyen értelemben?).



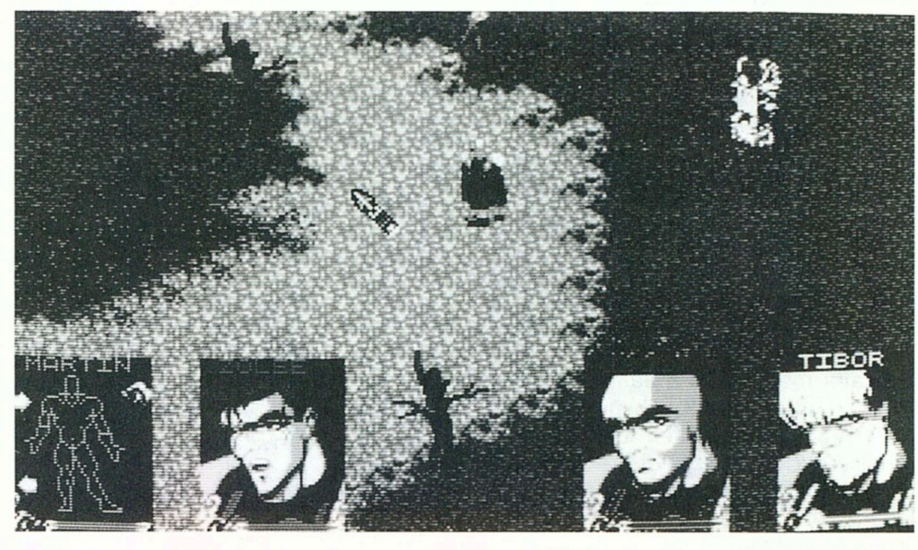
FOTÓ: AMIGA

SHADOWLANDS

Izonometrixus 3D-s játékteret az RPG-k közül eddig csak a Shadow Sorcerer-ben alkalmaztak, és valljuk be őszintén, nem igazán jelentett versenytársat a Dungeon Master kategóriájának. A SL-ben az irányítás ötletes és eredeti (csak szerintem nagyon nehezen megszokható). Külön érdekessége a játéknak a programozók által Photoscape megvilágításnak elnevezetett eljárás, amely lehetővé teszi, hogy a fényforrások sugarában fokozatosan gyengülő megvilágításban lássunk mindent (azon kívül pedig sötétség honol).

A sztori szerint a gonosz erők által elpusztított hősök vagyunk, akiknek épen maradt lelke beleköltözik gyanútlan utazók testébe. A feladatunk természetesen a bosszú, sok-sok dungeon szint bejárása után.

Figuráink arca japán-stílusú, kreáláskor mi is beleszólhatunk, hogy nézzenek ki. Sajnos, a játékban karaktereink csak apró, fekete pálcikaemberkék, alig lehet őket megkülönböztetni egymástól. Az irányítás a képernyő alján, a figurák sematikus rajzára clickelve történik. A jobb kézzel tudunk tárgyakat felvenni, a ballal tudjuk őket használni. Tehát ha ez fegyver, akkor támadhatunk vele, az ellenfélre clickelve, ha pl. pénz, akkor bedobhatjuk egy nyílásba a falon. Ha a bal lábra clickelünk, az egész partit együtt mozgathatjuk, ha a jobbra, külön-külön mindenkit. A fejjel vizsgálhatjuk meg a feliratokat, és ha a kezünkben ennivaló van, ill. látunk valahol egy kutat, akkor ehetünk és ihatunk. Kétszer a testre clickelve rakhatunk le tárgyat. Jobb gombbal kérhetjük le a karakterlapot. Itt variálhatunk a tárgyakkal, beállíthatjuk, hogy csapatunk milyen formációban álljon fel, pihentethetjük a karaktereinket.



FOTÓ: AMIGA

A játék egy almaligetben kezdődik (rögtön lehet almaszedéssel kezdeni), majd bejutunk a dungeon-rendszerbe. Itt lép működésbe a Photoscape eljárás. Érdekesség még emellett, hogy ha egy fal eltakarna minket, akkor a fal átmenetileg eltűnik, hogy láthassuk, mi is történik emberünkkel. A Shadow Sorcerer-rel ellentétben, ahol a 3D-s mód főként csatára volt jó, itt a teljes játék itt zajlik, beleértve a DM-féle kapcsolónyomkodást, ajtónyitogatást. Elszórtan segítséget adó helyek állnak rendelkezésünkre, amelyek pénz bedobására lépnek működésbe. Itt találkozunk az első keményebb ellenfelekkel is. A háttér változatos: a dungeon piramis-stílusú kőépületben, barlangrendszerben, kertlabirintusban kell kalandoznunk.

A játék alapötlete jó, az is látszik, hogy a programmal sok munka volt. Különösen jók a logikai feladványok. Sajnos az egész program nagyon lassú, ezért a végigjátszás nem azért fog sokáig tartani, mert ez egy tényleg gigantikus játék, hanem mert figuráink órákig gyalogolnak egyik szobából a másikba. Az irányítás, bár sokak szerint „csodálatosan egyszerű", szerintem nem valami jól eltalált. Nem igazán logikus az egész. A játék nem lett olyan bombasiker, mint amilyennek beígérték.

Mike Murphy

AMIGA

GRAFIKA	74	Összesen
ZENE	64	53
JÁTSZHATÓSÁG	49	

BILL & TED Excellent Adventure

A játék elején négy nehézségi fokozat közül választhatunk. (Már ez is elég szokatlan egy ilyen játéktól)

1 - Könnyített kaland-, és ügyességi-elemek, 6 embert kell összeszedni.

2 - Kicsit nehezebb ügyességi részek és 12 embert kell összeszedni.

3 - „Nehezebb" kaland-elemek, 6 embert kell összeszedni.

4 - Minden nehéz, 12 embert kell összeszedni.

A nehézségi fokozat kiválasztása után kezdődik a játék...

Ha ennek a játéknak a műfaját kellene meghatároznom, talán azt mondanám, hogy ügyességi-kaland-mászkákós játék. A bökkenő csak az, hogy sem az ügyességi, sem a kaland, sem a mászkálós részek nem kiemelkedőek. A grafika is inkább csak aranyos, mint szép, zene meg alig van. Ami miatt mégis érdemes végigjátszani, az a humora. Tulajdonképpen az egész játék egy paródia. Az ugrálós-, mászkálós-, labirintus-, és kalandjátékok paródiája.

A tanáv vége felé járunk. Két főhősünk, Bill és Ted, év közben nem igazán jeleskedett a történelemórákon, ezért történelemtanáruk most egy utolsó esélyt ad nekik. Össze kell szedniük 12 híres történelmi személyiséget különböző történelmi korokból, és be kell őket mutatniuk az iskola tanévzáróján. Ha ez sikerül, de csakis akkor, megkapják az A osztályzatot, egyébként pedig, sajnos...

E fontos feladathoz mindössze egyetlen segédeszközt kapunk, egy telefonfülkének álcázott időgépet. A gép igen egyszerűen működik: tárcsázni kell benne a kívánt évszámot és már repülünk is téren és időn át... Azért, hogy ne zavarjuk teljesen össze az idő fonalát, a gép csak bizonyos időpontokon tud megállni. Ezek a titokzatos évszámok egy bizonyos KÖNYV-ben vannak, amire a játék kezdetén felhívják a figyelmünket. Ez talán a játékhoz mellékelt tájékoztatót jelenti, de nagyszerűen megteszi egy lexikon és némi türelem is. Történelemtanárunk felsorolja azokat a hírességeket, akiket fel kell keresni, ezek életének fontosabb évszámait végigpróbálgatva előbb-utóbb mindenki megtalálhatja a lehetséges időpontokat. (Némi nehezítés, hogy a felsorolásból kimaradt Einstein, valamint az, hogy Socrates ie. 469 - 399 között élt és az időgépen csak pozitív számot lehet tárcsázni) De a türelmes játékos ezeket a problémákat is megoldja, a türelmetleneknek pedig itt van egy táblázat az elérhető időpontokról:

9410 - Socrates	0000 - jégkorszak	0010 - őskor
0064 - Nero (C64-en Ceasar)		1209 - Gengish khan
1429 - Joan of Arc	1509 - Michalengelo	1632 - sivatag
1793 - Marie Antoinette	1805 - Napoleon	1810 - Beethoven
1863 - Abraham Lincoln	1878 - Billy the Kid	1901 - Sigmund Freud
1915 - Albert Einstein	1989 - Start	1990 - Cél (San Dimas Mall)

Irányítás: A joy-jal értelemszerűen. A két srác mindig együtt mozog. A tárgylista a képernyő bal szélén látható. Tárgyat felveni a gomb megnyomásával tudunk, letenni és használni a SPACE majd a megfelelő tárgy kiválasztásával. (Amigán a nyilakkal, C64-en a joy-jal lehet választani)



Jobb oldalt a 12 történelmi személy képe (64-esen a nevük kezdőbetűje) látható. A kis képek kerete mutatja, hogy az illető velünk van vagy már elvittük 1990-be. Felül az időt látjuk. A teljes küldetésre 24 óra áll rendelkezésünkre.

Pontról pontra történő megoldást nem írok, csak az egyes helyszínek megoldását, a sorrendet mindenki állítsa össze maga.

Fontos! Egyszerre csaknégy ember fér be telefonfülkébe, tehát legalább minden második fickó összeszedése után menjünk el 1990-be!

Socrates - Először menjünk el Socrates-hez, aki felteszi a nagy kérdést: Ki bölcsebb, mint én? Ezután jobbra indulva vergődjünk el a jósdáig (Egy kis ugrálás + gyűjtögetés), ahol megtudjuk a választ: Senki sem bölcsebb Socrates-nél. E hír hallatán az öreg bölcs vígan csatlakozik hozzánk.

Nero - A hegedűt kell odaadni neki.

Gengish khan - A süteményre (twinkie) áhítozik a haspók.

Joan of Arc - A tűzoltókészülékkel kell eloltani a máglyát alatta.

Michalengelo - Egy kis ügyességi rész: A létrákon kell felmászni hozzá, miközben festékesdobozok és festékcseppek gurulnak/hullanak a nyakunkba. (Ez az egész játék legnehezebb része)

Marie Antoinette - Egy labirintuson keresztül jutunk el hozzá. Ha az őrökkel egy folyosóra kerülünk, akkor kidobnak és kezdhetjük elölről...

Napoleon - Egy kidőlt kerítésen és egy laszakadt hídon átugrálva juthatunk el hozzá.

Beethoven - A hiányzó hang kell neki a szimfóniájához.

Lincoln - Őt egy egycentessel lehet megvesztegetni, hogy velünk jöjjön.

Billy the Kid - Itt először a kocsmároshoz menjünk, mert a verekedés után már nem lehet visszajönni. Billy-t egy kisebb verekedéssel lehet kiszabadítani. (de szerintem ezt a verekedést a programozók sem gondolták komolyan) Be kell kapcsolni az autofire-t és kész.

Sigmund Freud - A pszichoanalízis atyjának a feleségével vannak problémái. Adjuk a virágot a házisárkánynak és vihetjük a férjet.

Einstein - A számológépre van szüksége.

Könnyű fokozaton a szükséges tárgyakat egyszerűen összeszedhetjük az egyes pályákon. Nem írom le melyiket hol, mert úgyis be kell járni mindent és mindenhol figyelmeztetést is kapunk, ahol valamilyen tárgy van a helyszínen.

A nehezebb fokozatokon csak annyi a különbség, hogy van néhány plusz tárgy, amiket használva tudjuk a szükséges tárgyakat megszerezni. A kulccsal ki kell nyitni a hegedűtokot, a jégfaragóval kell a jégkorszakban kiásni egy tárgyat a jég alól, a sivatagban az ásót, az ősembernél a bután gázt kell használni. A virágmagot 1990-ben kell elültetni a pálma mellé, a kenyértartóban találjuk a süteményt, az egydollárost a kocsmáros váltja fel.

A játékot tulajdonképpen el sem lehet rontani. Sehol sem lehet meghalni. Egyedül csak az időre kell figyelni, ha letelik vesztettünk, és arra, hogy soha ne legyen velünk kettőnél több ember. Ilyenkor a plusz személy eltűnik és elő sem kerül többé.

A játék nem egy supergame, de aki fogékony az apró gegekre az jól el fog szórakozni vele. (Einstein lábán nyuszis mamusz van, Freud-ot kistányérral dobálja a felesége, stb...)

Az Amiga és C64-es változat az említett különbségektől és a grafika minőségétől eltekintve teljesen megegyezik.

Space Rogue

Az Elite gondolom minden játékoskedvű olvasó számára fogalommá vált. Úgy tűnik e játék az Origin programozóiban is maradandó nyomokat hagyott, hiszen elkészítették a folytatást.

A Space Rogue eredetileg (már 5 éve) űrrepülőgép szimulátornak indult, s csak menet közben alakult át, bővült ki a terv. A végeredmény pedig egy fantasztikus új világ, melyben kereskedők, kalózok és rendőrök vívják mindennapos küzdelmüket. A program 1989-ben készült el, s azóta gondolom sokaknak fejtörést okozott irányítása. Remélem, a leírás még nem késett el, s minden C-64 tulajdonos élvezni fogja ezt a remek programot.

A történet elején egy Sunracer osztályú cirkálóval vághatunk neki az űrnek. Hajónknak kezdetben csak 0.2 G gyorsulása, egy lézerfegyvere, egy elülső pajzsa és egy rakétakilövő egysége van. Később természetesen még sok egyébbel javíthatjuk erőnket és biztonságunkat, de ehhez mindenekelőtt be kell indítanunk az üzletet.

Repülés

Mivel életünk nagy és veszélyekkel teli részét cirkálónkban kell eltöltenünk, nézzük először a jármű kezelését (joyjal csak forogni és lőni tudunk):

+ és -	gyorsítás, illetve lassítás.
W, X	le és fel.
A, D	balra és jobbra fordul.
Z és C	balra és jobbra dönti a hajót.
S	a forgás megállítása.
szóköz	tűz.

Hajónkat két különböző módon irányíthatjuk: a newtoni módszer (NF) szerint amikor járművünket jobbra-balra forgatjuk, haladási irányunk nem változik meg, csak a hajó orra néz másfelé. Itt az irányváltozáshoz a fordulás után a sebességet is növelnünk kell. A cirkáló mód (CF) ennél sokkal egyszerűbb: a hajó mindig arra megy, amerre az orra áll. A két mód között a **CTRL E** lenyomásával válthatunk.

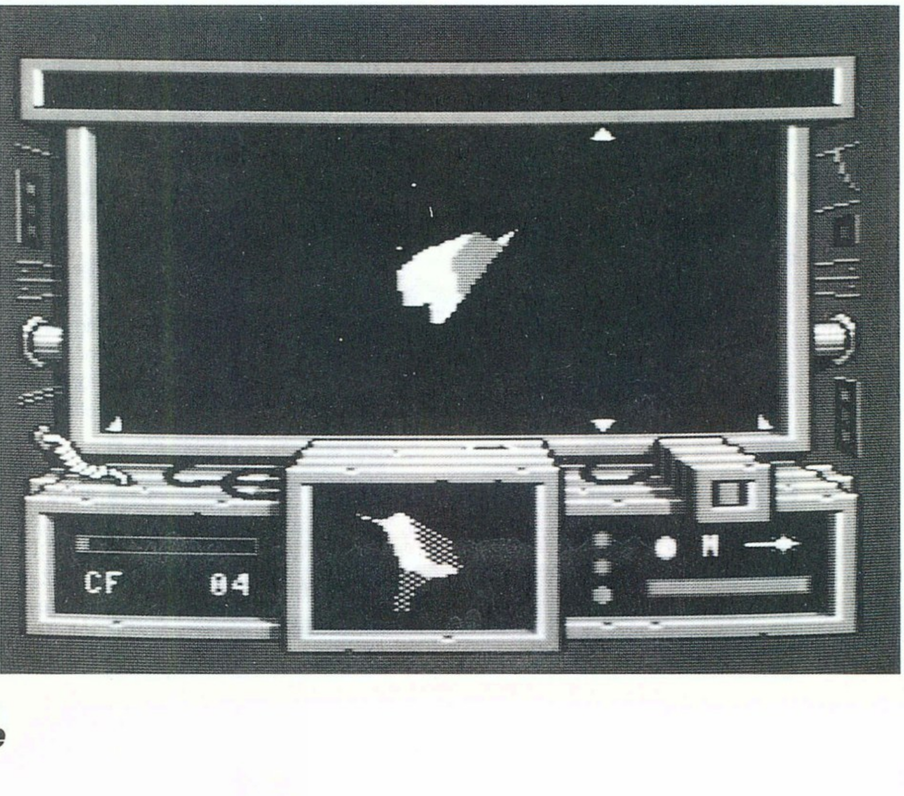
Az űrben a képernyő nagy részét a pilótaablakból látható „táj" foglalja el. Alatta találjuk az egyszerű, de igen hasznos kijelzőket. Ennek baloldali részén a motor jellemzőit - irányítás módja (NF vagy CF) és sebesség - olvashatjuk. Jobboldalt az alsó csík fegyverzetünk állapotát mutatja. Amikor ez eléri a nullát, járművünk megsemmisül. E csík fölött az éppen kiválasztott fegyvert és annak készenlétét, legfelül pedig a közeledő rakétákat jelző lámpát láthatjuk.

E panel mellett három égőt találunk, melyek a közelünkben tartózkodó hajók státuszát mutatják (Zöld - baráti hajó, Lila - a hajó harcban áll, de nem ellenünk, Narancs - támadó hajó).

Végül középen a célkereső számítógép kijelzőjét találjuk. A **T** gombot lenyomva a gép mindig a következő körzetünkben található tárgyra áll, legyen az űrhajó vagy kikötő. A kiválasztott célt a kép szélén két pár nyíl azonosítja. Ha a tárgy nem látszik a képen, például mögöttünk van, ezek a nyilak kifelé mutatnak.

A számítógépet két módban használhatjuk (közöttük a **CTRL T**-vel kapcsolhatunk át). Grafikus módban itt a cél közeli képét látjuk. Így például gyorsan látjuk, célunk hozzánk képest milyen irányban halad. Adat módban attól függően, hogy mi a célpont, legfeljebb öt sort látunk. Az elsőben a cél típusát és azonosítóját (az üzeneteket ezzel az azonosítóval küldi), a másodikban pedig a távolságát olvashatjuk. Ha az első sor kiemelt, a hajó megtámadott bennünket. Ezt követi egy taktikai információ, a másik hajó fegyverzetének állapota és a hajón található eszközök (C - rakéta eltérítő [ECM], F - elülső pajzs, A - hátsó pajzs, E - hajtómű, B - sugárfegyver, M - rakétakilövő). A kiemelt betűk a sérült és használhatatlan eszközöket jelzik. A gép hatótávolsága 10 kilométer.

FOTÓ: C-64



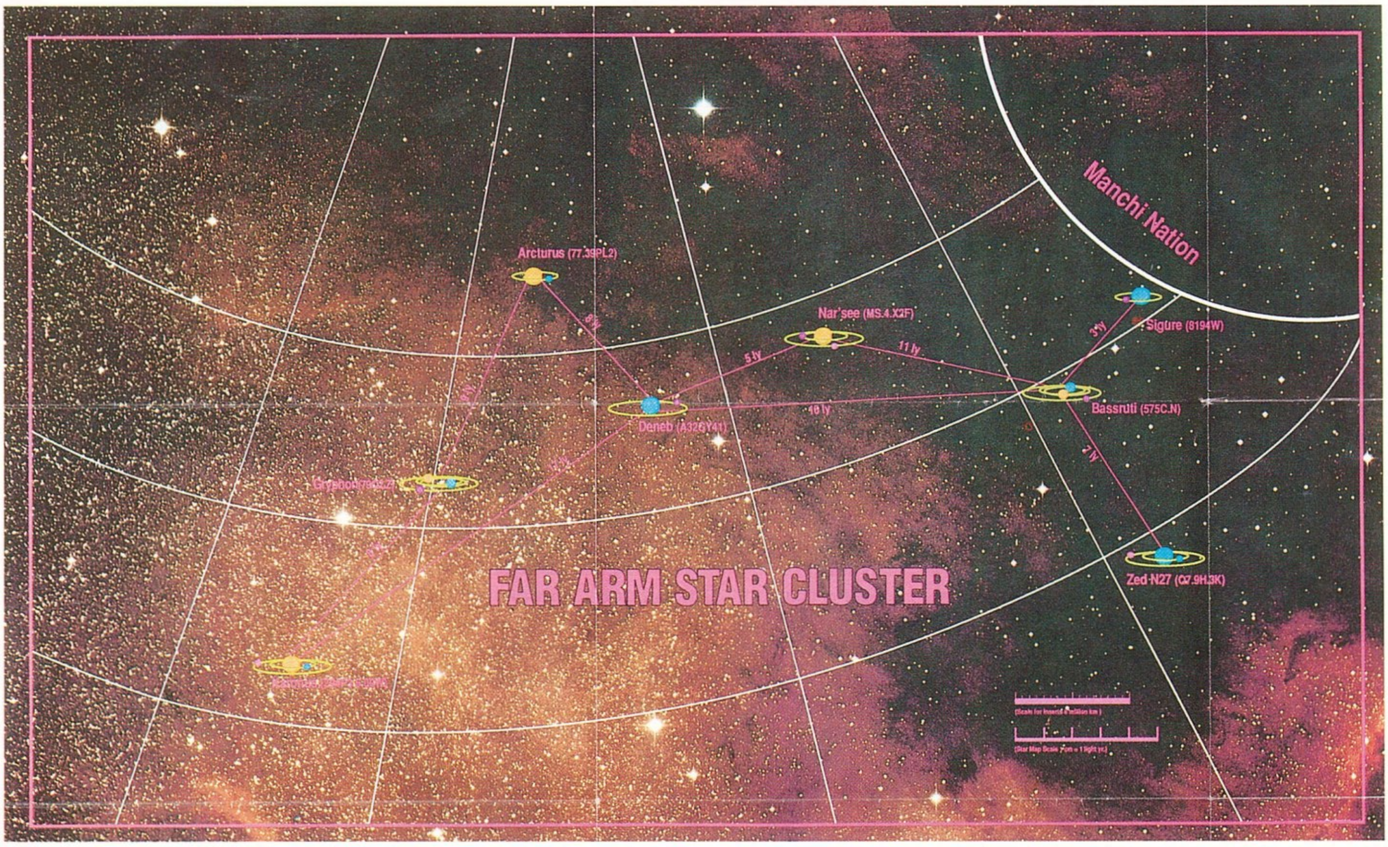
Harc

Utazás közben hajónkat bármikor megtámadhatják, így célszerű mindig csőretöltött fegyverrel járni az űrben. Fegyvereink között az aktuálisat az **R** billentyűvel válasszuk ki (ennek képe egyből megjelenik a műszerfalon is).

Az űrben repkedő tárgyak és az ellenség lövései mind fegyverzetünket, mind a hajó létfontosságú berendezéseit megsérthetik. A sérült részeket a műszerfalon inverz betűk jelzik.

Korunkban az űrben háromféle lézerfegyvert használnak, melyek igazán csak tűzerőben különböznek egymástól és természetesen kezdetben csak a leggyengébbet kapjuk a hajóhoz. E fegyver használata teljesen ingyenes, csak az egyes lövések utáni, feltöltéshez szükséges időt kell kivárnunk. A fegyver készségét a fegyver rajza mellett egy fokozatosan növekvő kör jelzi. A kör melletti M a kézi irányítást jelenti. Ha van automatikus célzó és tüzelő berendezésünk (A jelzi), csak megkezdenünk kell a tüzelést, utána már csak a hajó irányításával és a rakéták kilövésével kell foglalkoznunk (akkor is folytatja a tüzelést, ha az aktív fegyvert megváltoztatom). Automatikus és kézi irányítás között az **I** gombbal kapcsolhatunk át.

A rakétakilövő egység legfeljebb 10 rakétát (hagyományos és Nova) vagy 20 plazma torpedót



tud tárolni. Ezek a szerszámok már elég drágák, de hatásosabbak is. Mindegyikben 30 másodperces repüléshez elegendő üzemanyag van. Az intelligens rakéták az ellenséges hajó hőnyomát követik, a lézersugár viszont csak egyenes úton halad (ezért, ha valami akadály van a két hajó között, a gép letiltja a tüzelést). Előfordul, hogy biztosabb találatot érünk el, ha egy rakétát a gép irányítása nélkül lövünk ki (például ellenségünknek jó zavaró rendszere van). Ilyenkor ugyanis lövedékünk egyszerű rakétaként fog viselkedni, s nem lehet félrevezetni.

A védőpajzsot főleg ütközések ellen találták ki, de a sugárfegyverek ellen is némi védelmet nyújt. A hajó teljes védelméhez az induláskor kapott első pajzs mellé hamar be kell szereznünk egy hátsót is. A három pajzstípus csak hatékonyságában különbözik, és még a legjobb sem nyújt 100 százalékos védelmet.

Az ECM röntgensugaraival az ellenfél célzórendszerét zavarja össze. Mindegyik fajtája csak valamilyen biztonsággal működik (a legjobbnál ez 75 százalék), s az a rakéta, amely már átjutott a rendszeren, teljes hatását ki tudja fejteni célpontjára.

Most pedig nézzük az ellenséges hajóról kapott taktikai információk jelentését:

Circle Az ellenfél próbál kikerülni látóterünkből.

Close Egy gyors hajó akar mögénk kerülni és kedvező lövőpozíciót elfoglalni.

Cruise Nagy ellenséges hajó.

Elude Gyorsít, hogy kikerüljön lőtávolból.

Flee Ellenfelünk megpróbál elmenekülni.

Follow A mögöttünk lévő hajó minden manőverünket utánozza.

Pursue Minél gyorsabban megpróbál bennünket elkapni.

Ram Kamikaze.

Stand Egy nagy hajó áll meg velünk szemben.

Swerve Nagy sebességű hirtelen manőver a rakéták vagy ütközés kikerülésére.

Mivel a számítógép jelentései majdnem teljesen pontosak, a harcban nyugodtan rábízhatjuk magunkat ezekre az adatokra.

Néhány tanács:

Ritkán bocsátkozzunk harcba, hiszen ez a rendőrök figyelmét is felkelti.

Harc közben állandóan mozogjunk, használjuk ki a terep akadályait rejtőzködésre, gyorsításra.

Először lézersugarakkal gyengítsük le ellenfelünk pajzsát és csak utána jöjjön a rakéta.

Menekülésnél gyorsabban haladhatunk, ha előbb kidobáljuk a rakományt (**J** billentyű).

Ha már semmi ötletünk nincs, adjuk meg magunkat (**G**). Ekkor a rablók általában a rakomány fejében meghagyják életünket.

Navigáció

A hosszabb távú repüléseknél az egyetlen mód a navigációs rendszer használata. Itt a képen a csillagrendszer egy részét látjuk, középen saját hajónkkal. Amikor szektorunkban egy másik hajó is megjelenik, erről alul figyelmeztető üzenetet kapunk. Jobb felül a parancsokkal a következőket végezhetjük el:

Chart A kis jelet mozgatva a célszektort jelölhetjük ki. Ezután a számítógép megkeresi a két pont közötti legjobb utat.

Helm Csak az útvonal kijelölése után használható. A parancs hatására utunk további részét autopilótával tesszük meg (ő biztonságosan vezeti hajónkat az aszteroidák, antianyag részecskék, fekete lyukak, ionfelhők és gáz- és porfelhők között). Támadás esetén utunk azonnal megszakad, egyébként a pilótát egy gombnyomással tudjuk kikapcsolni.

Status Megmutatja, milyen hírnévnek örvendünk a Birodalom, a kalózok és a Manchik (kevés értelemmel, de nagy harci kedvvel rendelkező rovarszerű lények) körében. Ezután hajónk állapotáról olvashatunk némi információt.

Query A szektor bázisáról, veszélyeiről és történelméről olvashatunk egy keveset.

Scan A rendszer más szektorainak megtekintése.

Cockpit Vissza a pilótafülkébe.

Csillagközi utazás

Bár a fénysebességen felüli utazást még nem fedezték fel, a csillagközi

SPACE ROGUE

utazás mégis lehetséges. Ehhez az ősi Malir civilizáció által hátrahagyott alagútakat használhatjuk. Az ilyen alagútak mindig két csillagot kötnek össze és bejáratuk a navigációs térképen is megtalálható (sárga pötty).

Az alagút a képernyőn cilinder alakú tárgyként jelenik meg. A belépéshez nagy sebességgel (legalább 21 egység) repüljünk neki az alagút közepén lévő fényes bejáratának. Belül mindig tartsuk hajónkat a gyűrűk közepén, hiszen ha kicsúszunk, ismét az elindulás helyén találjuk magunkat. Az átjárón a lehető leggyorsabban kell végigmennünk, hiszen a benne lévő mérges gázok hamar kikezdik hajónkat. E probléma ellen csak a feketepiacon igen drágán beszerezhető *null damper* nyújt védelmet. További veszély, hogy amikor egy Manchi belép a kapun, mindenki, aki az alagútban van, meghal.

Dokkolás

Egy bázisra való leszálláskor egyszerűen lassan neki kell mennünk a műbolygó megfelelő részének és ezután az automatika mindent elintéz. Ez a rész a csillagbázisokon (ez egy egész város, teljes ellátással) a két piramist összekötő oszlop, a kereskedelmi bázison (Outpost) a belső falon egy fekete téglalap, a bányaállomáson (Mining Station) az egész bolygó, a hordozókon (Carrier - itt rendőri védelmet és utánpótlást kaphatunk) pedig a szaggatott csíkkal jelölt leszállópálya lesz. Egy bolygó légkörébe ne próbáljunk berepülni, hiszen hajónk azonnal kigyullad.

A bázison

A bázisokon amellett, hogy biztonságban érezhetjük magunkat és megjavíthatjuk hajónkat, bevásárolhatunk és barátságos kocsmákat is találunk.

Bolyongásunk közben a képernyőn mindig csak azt a szobát látjuk, ahol állunk. Ezért, miközben összevissza barangolunk, jegyezzük meg a hajóhoz visszavezető utat. Itt emberkénket a joyjal vagy a Q, W, E, A, D, Z, X és C billentyűkkel mozgathatjuk.

Ha valakivel beszélgetni akarunk vagy meg akarunk vizsgálni valamit, álljunk mellé, húzzuk fel a joyt és nyomjuk meg a tüzet. Ekkor jobboldalt megjelenik a menü, melyből a nyilak és az ENTER segítségével választhatunk.

Beszélgetés közben szintén a lehetséges válaszok közül kell választanunk. Ha ezek nem tetszenek, az Other után bepötyöghetjük válaszunkat.

A bázison a szerelők helyiségét egy franciakulcs jelzi. Itt menjünk a pénztárhoz, ahol megjavíttathatjuk a hajó rendszerét (systems) vagy fegyverzetét (armor), és fegyvereket vásárolhatunk (supplies). Ha javítást kérünk, a szerelő rögtön megmondja a költségeket. Ha ezt kifizetjük, a szerelők mindent elvégeznek, amíg mi szétnézünk a környéken. Érdemes megjegyezni, hogy a javítás mindig sokkal olcsóbb, mintha kicserélnénk az elromlott részt.

A kereskedő pultját egy $ jelről ismerhetjük fel. Ha vásárolni akarunk, itt az eladótól megkapjuk az áruk és árak listáját. (Minden terméket egytonnás egységcsomagban adnak.) Eladáskor a kereskedő rakományunk minden egyes részére ajánlatot tesz. Ha sikerül üzletet kötnünk, a kereskedő a rakodást azonnal elvégzi.

Végül a rakétával jelzett pultnál fegyvert, védelmi rendszert, hajtóművet és egyéb különleges dolgokat vásárolhatunk.

Egyébként érdemes mindent megvizsgálni és összeszedni, mindenkivel beszélgetni, hiszen rengeteg hasznos információt kaphatunk az emberektől.

A bázis elhagyásához egyszerűen menjünk vissza a hajóhoz és szálljunk be.

Stratégiák

A játékban tulajdonképpen három különböző módszerrel lehet meggazdagodni. A legegyszerűbb és talán leglassabb módszer a tiszta kereskedelem. Ekkor senkivel nem lesz összetűzésünk (legalábbis nem rendszeresen), az egyetlen problémát a romlandó és veszélyes áruk fogják okozni.

A kalózkodás már sokkal több bátorságot és ügyességet igényel. A törvény ugyanis vérdíjat tűz ki a kalózok fejére, és hamarosan fejvadászok egész hada között kell mesterségünket folytatni. Az egyetlen szerencse, hogy ha a vérdíjat valamelyik állomáson kifizetjük, onnantól új életet kezdhetünk.

Az utolsó lehetőség a fejvadászat. Ez a foglalkozás különlegesen veszélyes, hiszen a kalózok bosszút esküdnek minden elveszített társukért.

A játék szép és elég könnyen kezelhető. Ha az űrben vagyunk, a pillanatnyi állást lemezen tárolhatjuk (**CTRL S**), és legközelebb folytathatjuk. Szükségünk is lesz rá, hiszen küldetésünk igazán soha nem ér véget.

/ AMIGA	/ C-64

GRAFIKA	83	Összesen
ZENE	49	99
JÁTSZHATÓSÁG	99	

TOP LISTA

1992 MÁJUS

C–64

- HELI RESCUE
- POTSWORTH
- BUDOKAN
- MECHANICUS
- WACKY RACES
- NEURONICS
- BUBBLE DIZZY
- SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD
- TITANIC BLINKY
- MURRAY MOUSE

AMIGA

- FERRARI FORMULA 1 GP.
- PINBALL DREAMS
- TITUS THE FOX
- CASTLE OF DR. BRAIN
- MOON STONE
- DYNA BLASTER
- INDY HEAT
- SPACE QUEST IV.
- SIM ANT
- SPACE GUN

PC

- D/GENERATION
- MANCHESTER UNITED EUROPE
- PLANET'S EDGE
- TITUS THE FOX
- HERO QUEST
- SUPER SKI II.
- SEA ROGUE
- ULTIMA UNDER WORKS
- EYE OF BEHOLDER II.
- AMERICAN GLADIATORS



Erről a játékról nemrégiben Tallózó című rovatunkban már beszámoltunk, de a program annyira érdekes, hogy megér egy teljes leírást is.

A játék nagyon szép, nagyon érdekes és nagyon nehéz. A feladat teljesítéséhez csak egy úton juthatunk el, és az összes feladványt jól meg kell oldanunk. Igaz némi könnyítést jelent, hogy pénzért segítséget vásárolhatunk magunknak. Szóval, aki szereti törni a fejét, az nem fog csalódni.

The Castle of Dr. Brain

Egy kis ismétlés:

A Sierra legújabb játékában Dr. Brain asszisztenst keres laboratóriumába. A jelentkezőknek, útban a doktor dolgozószobája felé, szigorú alkalmassági vizsgákon kell átjutniuk, hogy a végén elnyerjék a megtisztelő állást. A tesztek tulajdonképpen mind logikai feladatok, így a játék leginkább szürkeállományunkat és nem ügyességünket teszi próbára.



FOTÓ: PC

Ha utunk során egy feladatot nem tudunk megoldani, a keret bal felső sarkában látható lyukba dobjunk be egy pénzérmét, s ennek fejében némi segítséget kapunk. Ilyen érméket az egyes tesztek megoldásakor jutalomba kapunk. Érdemes velük takarékoskodni, hiszen a játék végén minden megmaradt pénzdarabért jutalompontot kapunk.

Amikor a keret jobb szélén látható kérdőjelet nyomjuk meg, a képernyőn a megoldandó probléma szabályainak rövid leírása jelenik meg.

Az irányítás teljesen megegyezik a Sierra új játékaiban megszokottakkal. A kurzor alakját és ezzel következő tevékenységünket az egér jobb gombjával válthatjuk (szem, kéz, kulcs, stb.). A választott tevékenységet a bal gomb lenyomásával végezhetjük el. Ha a kurzort a kép tetejére visszük, egy menü jelenik meg, a szokott lehetőségekkel (mentés, nálunk lévő tárgyak).

Hát akkor kössük fel a gatyánkat és induljunk: Szaladjunk végig a vár felé vezető függőhídon és csöngessünk be. Ekkor a bejárat fölötti kövek és lámpák, valamint a fűvön álló flamingók villogni és dudálni kezdenek. Nyomogassuk végig a tárgyakat a lejátszás sorrendjében és a bejárati ajtó máris feltárul. Az előszobában a baloldali ajtónál 12 számot és a négy műveleti jelet találjuk. Ezekből kell négy helyes műveletet összeraknunk úgy, hogy mindent felhasználjunk hozzá. A jobboldali szobában egy bűvös négyzetet kell kiraknunk (a négyzet minden helyére egy számot kell beírnunk úgy, hogy a kapott négyzet minden sorában és oszlopában, valamint a két átlóban a számok összege egyenlő legyen). A könnyebb és a nehezebb szinten például a következő négyzetek is jó megoldások:

8	3	4	1	2	15	16
1	5	9	12	14	3	5
			13	7	10	4
6	7	2	8	11	6	9

Végül húzzuk ki a folyosón álló asztal fiókját. Az itteni játékot már biztos mindenki régen ismeri: a négyzetben lévő számokat addig kell tologatnunk (mindig az üres helyre tolhatjuk az alatta, felette vagy mellette lévő kockát), amíg mindegyik a helyére nem kerül. Nehezebb szinten ugyanezzel a módszerrel egy képet kell kiraknunk. Amikor teljes rendet raktunk, vegyük ki a sárga kulcsot a fiókból.

Az előszobában mindhárom feladat megoldása után egy jelszót kapunk. Ezeket egyből írjuk fel, hiszen a szemközti ajtó kinyitásához a jelszavakhoz tartozó kódokat kell bepötyögnünk. (Ez a védelem tulajdonképpen elég könnyen megkerülhető: vegyük fel az állást, majd dobjunk be két pénzérmét, amire a program elárulja az első két kódot. Most töltsük be az állást, írjuk be a két ismert kódot, végül ismét dobjunk be egy pénzdarabot az utolsó kódért. Lehet, hogy ez is egy logikai játék volt?)

Az ajtón túl az óraszobába jutunk. Itt először csendesítsük el az összes órát, majd kapcsoljuk ki a riasztót. Ehhez csak a kakukkosóra melletti négy gombot kell használnunk. (Olvassuk el figyelmesen mit mond a *Szem* az egyes gombokról, s a megoldás máris egyszerű lesz.) Egyszerű szinten például a recept a következő: óra ki, rádió be, riasztó ki, rádió ki. Most pedig gyerünk a fiókhoz. A zár feltöréséhez egy időlakatot kell megnyitnunk. Ehhez egy 15 és egy 25 másodperces homokóra áll rendelkezésünkre. A Start gombot lenyomva mindkét órán peregni kezd a homok. Menet közben az

Folytatás a 18. oldalon



MOONSTONE

Egy lovag a nehéz időkből

Ez már úgy látszik tradíció, hogy a MINDSCAPE legtöbb játéka eltér a „megszokottól"; rendszerint valami eredetivel szoktak kirukkolni (figyeljétek csak meg a következő számunkban a D/GENERATION PC-s stuffot). Nos, a MOONSTONE is ilyen csemege: egyfajta akció-kaland-társasjáték, olyan, mintha egy táblás játékot írtak volna át a készítők. Igazi szórakoztató munka. Szintén érdekes, hogy ez az első igazi olyan program, amelyet semmiképpen nem ajánlanak a fiatalabb korosztálynak, „véressége" miatt. A küzdelmek során ugyanis úgy fröcsög a vér, hullik a fej, nyög a haldokló, mint egy igazi horrorfilmben.

A történet előzménye az intro-ból világosan kiderül, ugyanis nincs igazi történet; az a célunk, hogy a megfelelő stratégiát választva, adott időn belül megszerezzünk 4 varázskulcsot, amelyeket el kell szállítanunk a mágikus erők által uralt 'Stonhenge' (mindenki ismeri: nagy kövek körbe-körbe) nevű helyre. Ezért nem lehet azt mondani, hogy a MOONSTONE egy kalandjáték. Kezdéskor kiválaszthatjuk, hogy melyik színű lovag a szimpatikus számunkra, egyébként különbség nincs köztük, hacsak az nem, hogy a térkép másmás részéről indulnak (a zöld szerintem ideális). Aki először játszik, vagy még csak ismerkedik a Moonstone-nal, annak ajánlom, hogy válassza a 'Practice' opciót, és jól gyakorolja be a vívást. Enélkül, szinte lehetetlenül nehéz boldogulni (később viszont, amikor belejövünk, szinte sebesülés nélkül tudunk mindenkit lemészárolni. Én pár nekifutás után például egyetlen karcolás nélkül ki tudtam nyírni a sárkányt).

A térképen figuránkat (és a többi vagy a gép, vagy más játékosok által irányított lovagét is) egy fej ikon jelzi. Mindig aki lép, az világít. Egy körben mindig adott távolságra tudunk haladni. Ha olyan pontra állunk, ahol kiemelt hely van (város vagy szörny-fészek), és tűz gombot nyomunk, belépünk. Ha normál terepen maradunk, akkor mindenki megteszi a lépését, és jön a következő kör.

A városokban - kettő van belőlük, Highwood a bal felső és Waterdeep a jobb alsó sarokban - ügyeinket intézhetjük:

HEALER:

Kisebb pénzösszeg fejében (10 arany megteszi) kigyógyítanak sebesüléseinkből.

TAVERN:

Többféle tétben kockázhatunk, taktikázni nem lehet, csak a szerencse dönt.

MERCANT:

Három féle erősségű páncél közül választhatunk, melyek viselésével strapabíróbbak leszünk. Az erősebb kardok nagyobbat sebeznek ellenfeleinknek, és időközben eldobált késtárunkat is felfrissíthetjük.

TEMPLE:

Csodatevő scroll-okat (Scroll of the Wyrm-a többi lovag állapotát nézhetjük meg vele; Scroll of Hawk-nagyobb távolságra jutunk el; Scroll of Haste-???; Scroll of Aquisition - egy kiválasztott lovag egy tárgyát vehetjük el; Scroll of Protection-???), gyógyító italokat (Potion of Healing) és varázstárgyakat (Talisman of the Wyrm; Ring of Protection - nem kívánt csetepatéket kerülhetünk el vele; Sword of Sharpness - a legerősebb fegyver) vehetünk. Minden körben, mielőtt lépünk, a



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: AMIGA

'SPACE' megnyomására lekérhetjük személyi lapunkat, és aktivizálhatjuk a kívánt varázscuccokat.

Ha csatába keveredünk más lovagokkal, és legyőzzük őket, egy dolgot - pénz, tőr, fegyver, esetleg varázscucc - elvehetünk tőlük. Ez a játék későbbi részében jó dolog, mert ilyenkorra már sokkal erősebbek leszünk, mint ők, és egy halom jó dolog lesz náluk. Sokkal érdekesebb viszont, ha a fészkekbe megyünk be. Itt a tereptől függően - mező, erdő, mocsár, sziklák - valamilyen undorító élőlénnyel/élőlényekkel kell megküzdenünk, aki(k) egy kincsesládát véd(enek). Rendszerint minél több dög van a dologban, annál gazdagabb a zsákmány. Aki sokat próbálkozik, az egy idő után rájön a különböző figurák gyenge pontjaira, hogy melyiket milyen vágással lehet könnyen leteríteni. Egy a lényeg: FOLYAMATOSAN mozogni kell, mert az adok-kapok vívás nem vezet eredményre. A játék vége felé (amikor elég erősek és tapasztaltak vagyunk) egyébként előfordul, hogy egyszerre két szörny is ránk ront, ez normális.



FOTÓ: AMIGA

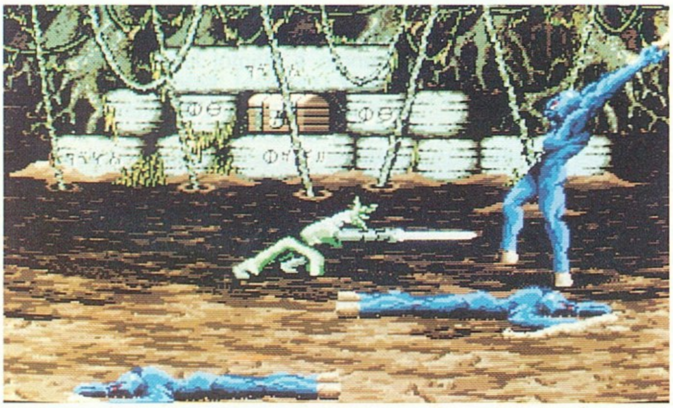
Kicsit negatív dolog, hogy a fészkek tartalma minden betöltésnél ugyanaz (legalábbis én így vettem észre). Érdemes tehát bejelölni, hogy hol-mit találni, és egyszer úgy végigmenni a játékon, hogy csak a fontosabb helyekre nézünk be. Van még két érdekes hely: az alsó-középső részen egy kő templom, ahol egy varázstárgyért cserébe felfejlesztik tulajdonságainkat. A másik a jobb felső részen levő torony, ahol pénzt kapunk egy haver-varázslótól.

A sárkány előbb utóbb megjelenik, őt ajánlatos legyőzni, hulla jó cuccok vannak nála. Egyszerűen járkáljunk folyamatosan felle, és minden tűzfújása után szúrjunk rá egyet.

A személyi lapunkon egy idő után megnő az 'XP' érték. Ezzel 3 pontonként tudjuk növelni az egyik általunk választott tulajdonságunkat (érdemes az erőre rámenni).

Volt egy dolog, ami nagyon nem tetszett a programban, mégpedig az idő múlása. Pont akkorra szokott megjelenni a GAME OVER felirat, amikor már mindenki jól megerősödik és megszedi magát. Ezt ki lehetett volna hagyni, mert ezzel egy kicsit 'rohanóssá' vált a program.

Martin



FOTÓ: AMIGA

A MOONSTONE az a program az utóbbi időben, amivel komolyan el lehet szórakozni egy pár napig. Érdekes is, akcióban is bővelkedik, és nem árt, ha gondolkozunk játék közben. A grafika első osztályú, de főleg a 'véres' beütés dob nagyot a dolgon. Mindenkinek melegen ajánlom, de azt hiszem, hogy aki egyszer végigjátszotta, az komolyan még egyszer nem fog foglalkozni vele.



AMIGA

GRAFIKA	99
ZENE	93
JÁTSZHATÓSÁG	98
Összesen	98

The Castle of Dr. Brain

Folytatás a 15. oldalról

üvegeket bármikor megfordíthatjuk. A feladat az, hogy az indítás után pontosan 40 másodperccel megnyomjuk az Open gombot. Ha ez sikerült, vegyük ki a fiókból az időkártyákat és menjünk a blokkolóórához. Az óra fedelét nyissuk ki a sárga kulccsal. Olvassuk el a fiókban talált kártyákat (az óra alsó részében látszik). Itt minden lapon három számot, időpontot látunk. Találjuk ki milyen szám következik a sorban és állítsuk be ezt az időpontot a kijelző alatti három gomb segítségével. Végül a számokkal teli kártyát dugjuk be az alsó résbe. Néhány sikeres ismétlés után menjünk a szoba végébe és lépjünk be a liftbe.

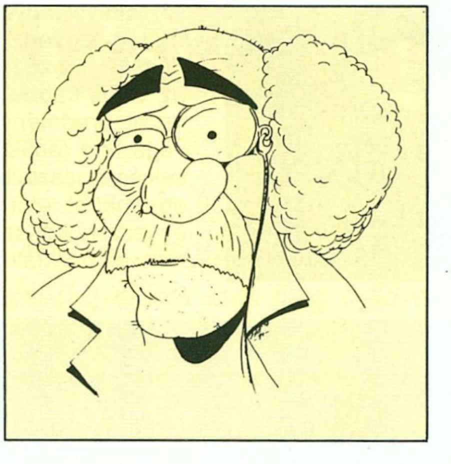
A lift igazából egy jármű melyet egy háromdimenziós labirintuson keresztül kell irányítanunk. A kép jobb felső sarkában az útvesztő kockájában egy pötty jelzi helyzetünket az oldalsó nyíl pedig irányunkat. A kezelőgombokat - melyekkel járművünket mind a hat irányba mozgathatjuk - a kép alatt találjuk.

Az útvesztőből kilépve ismét egy folyosón találjuk magunkat. Itt a jobboldali szobában Dr. Brain számítógépét kell megjavítanunk. Ehhez először az egyik panelon látható alkatrészekből rakjunk össze egy működő áramkört (az összeszereléshez tanácsokat az előző panelon olvashatunk). Az első szinten például a bal alsó sarokból indulva elem, kapcsoló (ez az egy alkatrész függőleges), ellenállás, tekercs, kondenzátor sorrendben kell az építőelemeket betennünk. Ha a gép beindul, menjünk a következő panelhoz, ahol csak néhány szám kettes számrendszerbeli alakját kell beírnunk.

A baloldali szobában egy kis tankkal kell begyűjtenünk a szobában található **A** betűket (ezek mind kellenek a folyosó végén lévő ajtó megnyitásához. A tankot csak az útjába helyezett akadályokkal tudjuk irányítani. Ha a négy piros ponttal jelzett mezőn megnyomjuk a tüzet, a jel nyilakká változik, a következő tűzre pedig vissza. Ezeken a nyilakon a tank mindig jobbra fordul. Az egyes örvényeket - melyek járművünket pillanatok alatt elnyelik - a zöld kereszteken átgázolva tudjuk kikapcsolni.

Végül menjünk a folyosó végébe. Itt az előbb összegyűjtött öt bolond választ kell öt kérdéshez párosítanunk. Ezt a feladatot már csak a program sajátos humora miatt is érdemes jól végigcsinálni.

Az új szobában egy robotot és egy újabb libirintust találunk, de a feladat egészen más. Itt hallgassuk meg a robotfejeket (vigyázat, egy mindig hazudik, egy mindig igazat mond, a harmadik pedig valami keverék) és válasszuk ki az igazmondót. Ha ezzel megvagyunk, programozzuk be a robotot, hogy hozza a labirintus túlsó végében lévő nyíláshoz a három eldugott



tárgyat. Mivel a három tárgy - egy műanyag kártya, egy nagy kék könyv és egy vas lap - különböző anyagból van, mndegyikhez más-más robotkezet kell használnunk.

A három programot a jobb szélen látható számítógépen írjuk meg, majd vegyük fel a lyukkártyára és a kártyát dugjuk a robot hasán lévő nyílásba. A programozás igen egyszerű. Ha a négy piros nyíl valamenyikét megnyomjuk, a neki megfelelő utasítás bekerül programunk következő sorába. A robot kezét az On parancs kapcsolja be, az Off pedig ki. A programban a lista melletti nyilakkal mozoghatunk fel-le. Az Ins parancs egy üres sort szúr be, a D eltörli az aktuális parancsot, a Clr pedig az egész programot törli. A kész programot a Save paranccsal vehetjük fel a kártyára. Amikor a kártyát bedugjuk a robotba, az megkezdi a végrehajtást. Ha menet közben valami hiba van (rossz programot írtunk) a robot egy hibaüzenettel azonnal leáll. Ilyenkor térjünk vissza a géphez, hiszen a szobából csak az összes tárgy megszerzése után jutunk ki.

A következő lift-labirintus bejárása után a nyelvek folyosójára jutunk. Itt a baloldali ajtónál egy nagy halom betű között kell megtalálnunk 25 játék nevét (Backgammon, Baseball, Basketball, Billiards, Blackjack, Bowling, Bridge, Checkers, Chess, Cribbage, Dominos, Football, Golf, Hearts, Hockey, Horseshoes, Jacks, Jigsaw, Poker, Pool, Puzzle, Soccer, Spades, Tennis, Tictactoe). A keresett szavak a papíron vízszintesen, függőlegesen és átlósan is lehetnek. Amikor elegendő nevet találtunk, egy keresztrejtvény vízszintes sorait kell úgy kitöltenünk, hogy függőlegesen egy értelmes szöveg - például az első szinten PARLOR GAMES jöjjön ki.

Menjünk a szoba végébe, ahol az ajtó kinyitásához egy Tangram játék darabkáiból kell egy négyzetet, és a rajta olvasható jelszót kiraknunk (sima tűzzel felvenni és lerakni tudjuk a darabokat, a visszaforduló nyíllal pedig 45 fokkal elforgatjuk őket).

Az ajtó túloldalán a varázsló öltözőjét találjuk. Azaz csak egy nagy ládát, melyből az öltöző képének darabjait szedhetjük egyenként elő. Itt természetesen feladatunk a szoba darabkáinak összeillesztése és a hátsó kijárat elővarázsolása lesz.

A következő szobában először a felakasztott szalmabábot kell megmentenünk, meglepő módon néhány akasztófa játék megoldásával. Ebben a játékban mindig egy szót kell kitalálnunk betűiből. Ha a kiválasztott betű szerepel a szóban, ez rögtön láthatóvá válik, ha nem, az akasztott figura rajza újabb részlettel egészül ki. A szót még azelőtt kell kitalálnunk, mielőtt a rajz teljesen elkészül. Minden egyes szó kitalálása után egy kódszámot kapunk. E számok segítségével nyissuk ki az oszlop aljában látható szekrényt és vegyük ki belőle a TV érmét és a dekódoló készüléket.

Most nyissuk ki a festmény mögött szekrényt. Itt a gép által elrejtett jelek mintáját és sorrendjét kell kitalálnunk. Az egyes próbálkozások után a piros számok az eltalált, de rossz helyen lévő minták számát, a kék számok pedig az eltalált és jó helyen lévő jelek számát mutatja. Ebben a szekrényben egy piros kulcsot és egy tekercs papírt találunk.

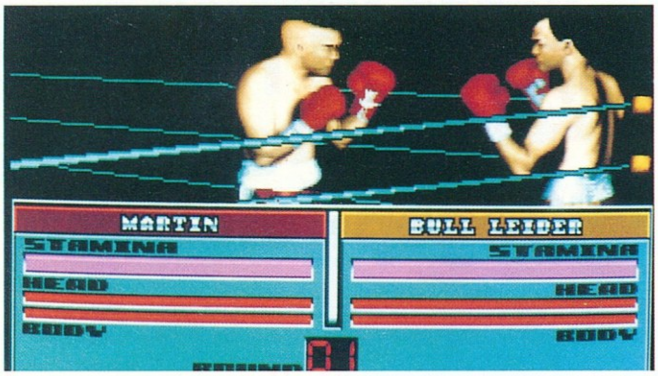
Menjünk a szoba végében lévő TV készülékhez és dobjuk be az előbb talált érmét. Ekkor egy értelmetlen szöveg jelenik meg, melyet dekódolónk segítségével kell megfejtenünk. A kódoláshoz mindig két betűt cserélhetünk fel. Ha valamelyik betű a helyére került, annak színe feketére vált.

A legutolsó liftezés után a planetáriumba jutunk. Itt először az alul megjelenő csillagképeknek megfelelő csillagokat kell az égbolton meggyújtanunk. Ezután nyomjuk meg a tűzgombot a megjelenő UFO-n, s máris következhet egy érdekes memória-játék. Az egyes kártyákon idegen lények és bolygók mutatkoznak be, s nekünk minden lény otthonát meg kell találnunk.

A hálás UFO-k rögtön megajándékoznak egy monolittal. Nyomjuk meg ezen a tűzgombot, mire megjelenik a Naprendszer. Itt feladatunk az egyes bolyók azonosítása lesz. Ehhez válasszuk ki sorban a bolyók nevét, majd jelöljük ki a neki megfelelő égitestet. (A bolygók sorrendje a Naptól kifelé a következő: Merkur, Vénusz, Föld, Mars, Jupiter, Szaturnusz, Uránusz, Neptunusz, Pluto.)

Végül a monoliton belépve Dr. Brain irodájába jutunk. Itt először a doktor falitábláját (Job Skills) kell rendberaknunk. Ehhez tegyük fel a táblára az alul látható 9 lapot, majd a következő 9 lapot párosítsuk az előzőekhez (minden eddig elvégzett feladathoz meg kell találnunk, milyen ismeretek kellettek hozzá).

Ezután a piros kulccsal nyissuk ki a fiókot és vegyük ki belőle a gyűrűt. Nyissuk ki aktatáskánkat (felül a menüben) és a gyűrűt tegyük rá az eddig olvashatatlan plasztik lapra. A varázslatos gyűrű egyből megfejti a kódot, így máris mehetünk a szoba végében látható könyvespolchoz. Itt kövessük a most megfejtett szöveg utasításait. S amikor mindent pontosan megcsináltunk, feltárul a könyvespolc mögötti rejtett nyílás és beléphetünk Dr. Brain laboratóriumába. Most már csak a gratulációk és a munkatársak bemutatása van hátra. És persze egy ajánlat azoknak akiknek mindez tetszett: hamarosan elkészül a második rész, a Dr. Brain's Island.



TV Sports Boxing

A Cinemaware TV Sports sorozatának legújabb tagja valószínűleg legalább akkora sikert fog aratni, mint az elődök.

A programban a megszokott módon játszhatunk egyszerű meccseket (Exhibition), illetve megpróbálhatunk a világranglista élére felkapaszkodni (Career).

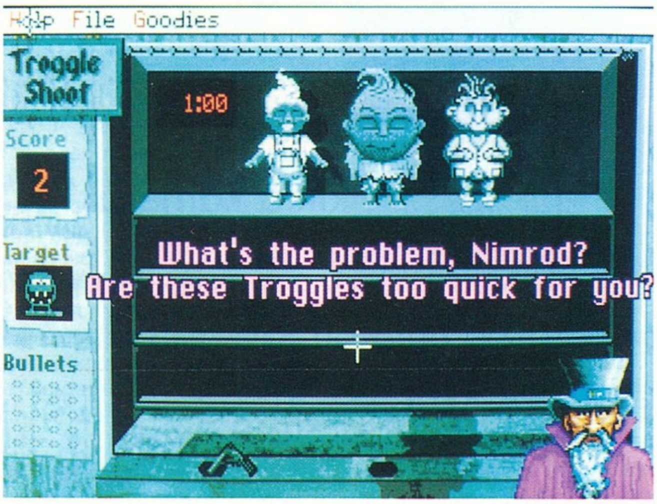
A ranglistát választva először egy saját figurát kell készítenünk (New). Itt beállíthatjuk emberkénk adatait (név, magasság, súly), erősségét (egyenes, horog, stb.), sőt még arcát és haját is. Az újságban (Magazine) a legutóbbi eredményeket, a hónap hátralévő mérkőzéseit, a ranglista állását, a rekordokat és a hirdetéseket olvashatjuk el.

Az edzőtáborban (Training Camp) menedzserünknél leköthetjük a következő mérkőzéseket, kirúghatjuk a menedzsert vagy nyugdíjba mehetünk. Trénerünknél edzőpartnereket választhatunk. Ugyanitt vásárolhatjuk meg az újságban meghirdetett felszereléseket és gyógymódokat. Azt is itt kell megadnunk, ha bokszolónk irányítását meccseken a gépre bízzuk.

Végül a Fight Next Boot-nál kezdhetjük el a következő csatát. A mérkőzéseket egy rövid ideig felülről látjuk, de amint a két bokszoló közel kerül egymáshoz, azonnal megjelenik az igazi kép. Alul a két sportoló fejének (head) és testének (Body) állapotát látjuk. A Stamina vonalán a szürke rész a maximális, a piros pedig a pillanatnyi állóképességet jelzi. A szürke rész a mérkőzés során csak csökken (igaz, szünetben kicsit kipihenjük magunkat). Amikor a piros vonal nullára csökken, emberünk padlóra kerül.

Meccs közben emberünket botkormánnyal vagy a numerikus billentyűzet gombjaival és az Enterrel irányíthatjuk. Rászámolás közben például az Enter lenyomására tudunk felállni.

A program egyébként a szokottnál is gyönyörűbb. A figurák rajza, mozgása annyira tökéletes, mint egy rajzfilmen.



The Secret Island of Dr Quandary

Először azt hittük, hogy ez már a Dr Brain folytatása, de hamar kiderült, hogy „csak" egy hasonmás. Mindenesetre igen jól sikerült hasonmás.

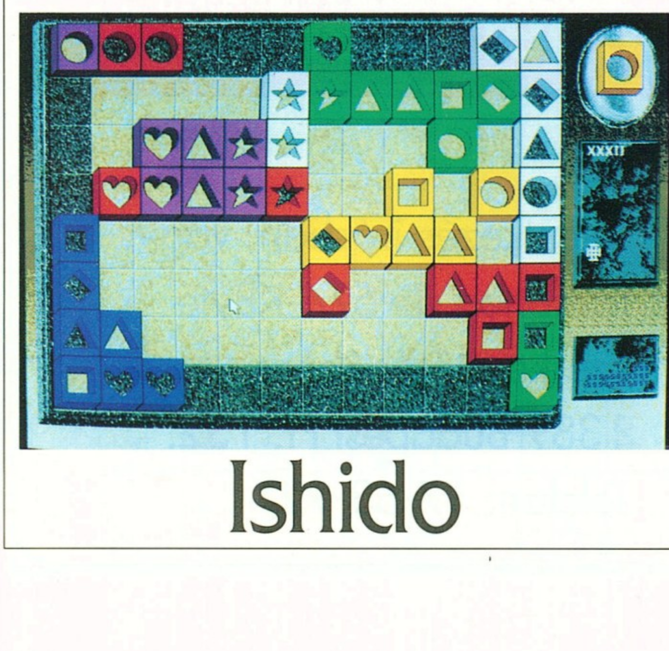
A történet egy borús estén kezdődik a vidámparkban. Egy furcsa emberke becsalogat a céllövöldébe, ahol néhány lövés után szép babát kapunk ajándékba. De amint megmarkoljuk nyereményünket, megfordul körülöttünk a világ, s máris a baba bőrében találjuk magunkat egy szigeten. Az igazi játék csak most kezdődik:

Halásszuk ki a tengerből az üveget, majd a benne lévő papírt dobjuk a szemétbe, s cserébe kapunk egy receptet. Ahhoz, hogy a szigetről megszabaduljunk, s visszanyerjük igazi alakunkat, össze kell gyűjtenünk a recepten olvasható dolgokat. Ezután keresnünk kell egy hatalmas üstöt. Főzzük meg ebben az összes tárgyat, majd hörpintsük fel a forrásban lévő kotyvalékot.

A tárgyak összegyűjtéséhez pedig rengeteg izgalmas logikai feladatot kell megoldanunk, és ezek között egészen újak is vannak (bár van egy-két ügyességi játék is).

Minden feladatnál a menüben megtaláljuk a játék teljes leírását, valamint az irányítás módját. Találunk itt egy térképet, melyen világos és sötét Q-k jelölik a már megfejtett és a még megoldatlan problémákat, az X pedig jelenlegi helyzetünket. Ugyanitt nézhetjük meg és használhatjuk fel a zsebünkben lévő tárgyakat.

A történet, a program hangulata és maguk a feladatok is nagyon tetszettek, így nyugodt szívvel ajánlom mindazoknak, akik szeretik a logikai játékokat.



Ishido

A kövek útja egy újabb fantasztikus logikai játék az Accolade-től. A játék egy 96 négyzetből álló táblán folyik, melyre színes és mintás köveket (összesen 72-t) kell felraknunk. A szabályok pedig a következők:

A játék kezdetén a gép hat véletlenül kiválasztott követ helyez el a táblán. Ezután követ csak olyan mezőre rakhatunk, melynek legalább egy szomszédjában van már valami. Ha a kiválasztott helynek egy foglalt szomszédja van, akkor az új és a régi kőnek vagy színben, vagy mintában meg kell egyeznie (1 pont). Két szomszéd esetén az újnak az egyik kővel színben, a másikkal mintában (2 pont), három szomszéd esetén kettővel színben és eggyel mintában vagy fordítva (4 pont), négy szomszédnál pedig kettővel színben, kettővel pedig mintában kell megegyeznie (8 pont). A tábla szélére - ezek a négyzetek szürkék - lerakott kövekért nem kapunk pontot.

A játékban tulajdonképpen minél több pontot kell elérnünk, de az igazi cél az, hogy az összes követ felhasználjuk. A csúcsot pedig a négy szomszéd közé beillő kövek jelentik (ezekért elég sok pluszpontot is kapunk). A kép jobb felső sarkában a soron következő kövét, középen pontszámunkat és az elért négyeseket, legalul pedig a hátralévő kövek számát látjuk (ha ezen megnyomjuk az egér baloldali gombját, megnézhetjük a hátralévő kövek sorrendjét is).

A program egyébként szép és könnyen kezelhető. És ami nagyon fontos, egy teljesen új ötletre alapul, ez pedig manapság nagy ritkaság a logikai játékok körében.

A TV TÉVÉ és az 576 KByte közös televíziós vetélkedője

Ki a legügyesebb számítógép-játékos?

TE IS LEHETSZ!

Az országos kábeltelevízió hálózaton vehető TV TÉVÉ és az 576 KByte júniustól közös komputeres vetélkedőt indít.
A kéthetente sugárzandó műsorhoz várjuk azoknak a vállalkozó kedvű fiataloknak a jelentkezését akik a kamerák előtt szívesen vetélkednek egymással.
A vetélkedő az 576 KByte-ban eddig bemutatott játékokkal kapcsolatos ismeretekre épül.

Minden adás győztese értékes számítógépet nyer!

A résztvevők pedig programokat, lemezeket, joystick-ot nyerhetnek.

Jelentkezés írásban, vagy telefonon az 576 KByte szerkesztőségében:
1389 Budapest Pf. 132.
Telefon: 17-63-927

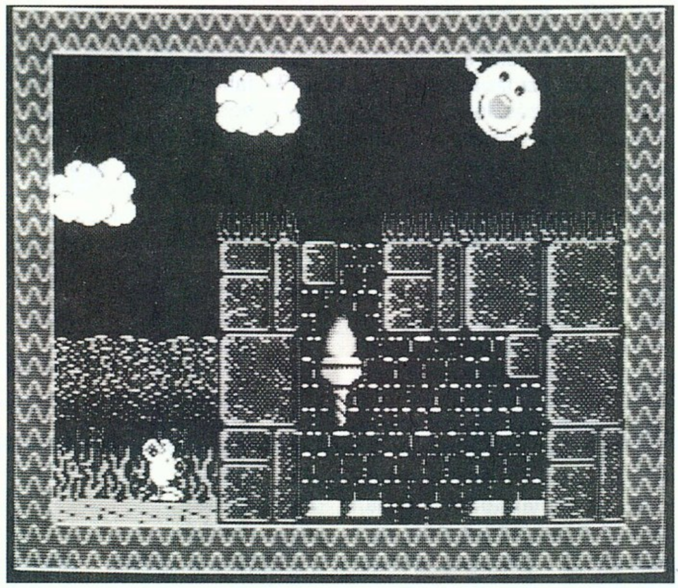
Mice Mania

MURRAY MOUSE

Murray az egér nagy feladatra vállalkozott. El kell fognia az egérösszeesküvés tíz főkolomposát, akik mindenféle rejtvénnyel és csapdával látták el birodalmukat...

Kezdéskor a kis Murrayvel egy virágos réten állsz. Nézz körül, mivel is kezdhetnéd el feladatod megoldását. Jobbra rá is találsz egy kis lejáratra, ám kulcs nélkül nem tudod kinyitni. Hosszas keresgélés után megtalálod ezt (1 SEWER KEY) is, a fűben jól elrejtve. Leérve rögtön egy deszkába (2 A PLANK) botlasz, vidd magaddal. Jobbra ugorj fel a fáklyáért. Sajnos magaddal vinni nem tudod, de nem szomorodj el. A fáklya (3) egy titkos ajtót nyitott ki. Így már hozzáférhetsz a fűrészhez (4 SHARP SAW). Nézz körül lent is az egér odujában. Megtalálod az egyik bűnöst (6), plusz egy üveg fahernyót (5 WOOD WORMS). Ezeket a gusztustalanságokat is vedd magadhoz.

Keresd meg a lejáratot balra. A padlót meg kell javítanod, hogy át tudj jutni a másik oldalra. Láss hozzá, az eddig cipelt deszkadarabbal. A jól végzett munka jutalma egy csákány (9 PICK AXE). Jobbra lent egy faajtó állja el utadat. Engedd rá



FOTÓ: C–64

a hernyókat, akik az egészet becsületesen el is takarítják. Itt újabb hasznos dolgot, egy sajtot (11 CHEESE) találsz. Ne siess, nézz csak körül jobban! Ahol sajt van, ott egérnek is kell lennie.

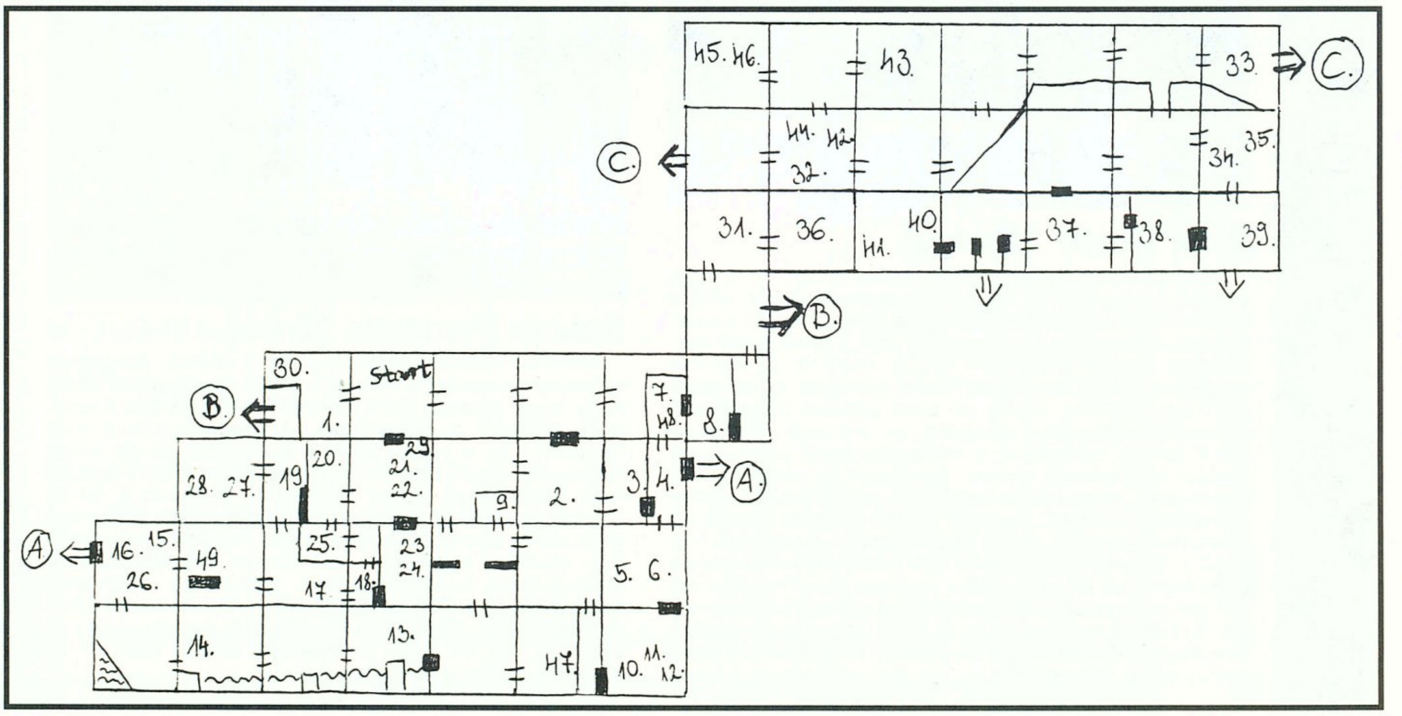
Már meg is van a következő (12). A fáklya (10) felfelé kinyit egy újabb titkos ajtót, ami az előző egérlyukba vezet.

Menj vissza a padlóhoz, amit felszedni csak a fűrésszel tudsz.

Jobbra lent újabb egérbe botlasz (47). Balra csak a csákány segítségével juthatsz tovább. Érintsd meg a fáklyát (13), és már át is tudod ugrani a vizet. Sétálj el egészen az óriási egérig (14), akit se átugrani, se megkerülni nem tudsz tekintélyes méretei miatt. Gyarapítsd kilóit egy kis sajttal, ami lehet, hogy romlott volt, ugyanis szegénynek valami sürgős elintéznivalója akadt. Használd ki a lehetőséget. Amíg kúrálja magát, hagyd el a helységet balra és fel.

Hogy elérd a fáklyát (15), a jobbra lévő liftet kell elindítanod. Csak rá kell lépned egy köre valahol a szoba jobb szélén, majd vissza balra. A liftről érintsd meg a fáklyát. Ennek hatására felül kis kövek jelennek meg. Ezek közül az egyik természetesen titkos ajtót nyit ki.

Keresd meg a békalábakat (24 FROG LEGS), a gőteszemet (25 NEWT EYE) és a pókot (29 A SPIDER). Ezeket vidd fel az üsthöz (8), és dobáld bele. Újból



Mice Mania

MURRAY MOUSE

egy ajtó! A kukactól (28) vedd el a kódot (27 PASSWORD) És lent keresd meg az ásót (17 A SHOVEL). Itt újabb egér tanyázik (18), őt se hagyd itt. Ezekkel menj fel a csillagokig. Ha felveszed a messzelátót (30 TELESCOPE), meglátod az orrod előtt lévő csillagot (31). Ugorj fel rá, és menj jobbra. Vedd fel a kulcskártyát (36 KEYCARD). így felszerelkezve akár a holdra is elmehetnél! Miért ne? A csillagokon túl az egerek holdja is megtalálható, persze tetőtől talpig sajtból

Sétálj körbe, és keresd meg a bányát, ahol a sajt kitermelése folyik. Balra a torlaszt az ásóval tüntesd el, és hatolj be a bázisra. Valószínűleg az előbbi sajt-egér összefüggés még mindig érvényes, tehát indulj el egeret keresni. A bal oldali ajtónál a kódot kell tudnod, a jobb oldalinál pedig csak a kártyával mehetsz be. Az előbbiben egy egér várakozik (40) egy levél társaságában (41 JUICY LEAF).

A másik ajtónál is kapd el az egeret (38), majd vedd fel a követ (39 A STONE), (útközben ne szedd fel a mérget (37 POISON).)

Azt a helyet ahol a követ találtad, megközelítheted fentről is. Így egy főtt tojásra (34 BOILED EGG) - ezt össze is törheted - és egy újabb rágcsálóra tehetsz szert (35)

Vidd el a levelet a kukacnak, aki hálából azt tanácsolja, dobj egy követ a zászlóra. Teljesen érthető, tehát vissza a holdra, követ arra a szerencsétlen zászlóra (32), mire a homokból előtűnik egy rakéta (42). Állj fel rá, hogy elérd a felső szintet. Ennek a bal széléről ess le, pont egy csillagra. Innen már csak egy nagy ugrás balra, hogy egy újabb házzal (45) találd szembe magad. Természetesen itt lapul a következő áldozat (46). A holdról már csak egy kis szuvenírt hozz el, a holdport (33 MOON DUST), ami semmire sem használható. A házban keresd meg a többi bűnöst, akik még csak most merészkedtek elő oduikból. Az egyiket a kis kövek alatt találod meg (26), a másik (48) pedig épp az üst felé akar eliszkolni. Most már mind a tíz megvan!

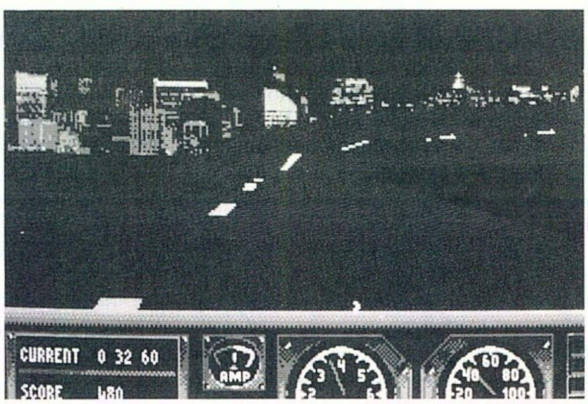
Jó munkát végeztél, most már csak az van hátra, hogy kényelmes karosszékedben emlékezz a nagy kalandra, és néha rápillants a felettébb illatos, emlékül hozott holdporra...

P. P.

1. SEWER KEY-kulcs
2. A PLANK-deszka
3. fáklya
4. SHARP SAW-fűrész
5. WOOD WORMS - fahernyók
6. egér
7. fáklya
8. üst
9. A PICK AXE-csákány
10. fáklya
11. CHEESE-sajt
12. egér
13. fáklya
14. óriási egér
15. fáklya
16. kő
17 A SHOVER-ásó
18. egér
19. fáklya
20. fáklya
21. fáklya
22. gyertya
23. fáklya
24. FROG LEGS-békalábak
25. NEWT EYE-gőteszem
26. egér
27. A PASWORD-kód
28. kukac
29. A SPIDER-pók
30. TELESCOPE-messzelátó
31. csillag
32. zászló
33. MOON DUST-holdpor
34. BOILED EGG-főtt tojás
35. egér
36. KEYCARD-kulcskártya
37. POISON-méreg
38. egér
39. A STONE-kő
40. egér
41. JUICY LEAF-levél
42. rakéta
43. ház
44. csillag
45. ház
46. egér
47. egér
48. egér
49. lift

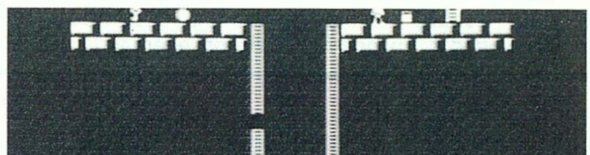
C-64	
GRAFIKA 44	Összesen
ZENE 53	69
JÁTSZHATÓSÁG 74	

A HÓNAP BUKÁSA



Race Drivin' (Amiga)

Időnként azon tűnődöm, hogy amikor a Core meg tudja csinálni a szupergyors Thunderhawk-ot, az Oceán meg a briliáns F-29-et, akkor hogy lehet egy 3D-s autós játék olyan vérlázítóan lassú és élvezhetetlen, mint a rendszerint szemeteket gyártó DOMARK RACE DRIVIN'-je. Amikor megláttam a játék introját, azt hittem, lemegyek hídba - jobb, mint egy rajzfilm. Node ez után elindult a program: jobbra-balra rángattam az egeret, az útra csak másodpercekre tudtam visszatérni, a visszajátszásból pedig szinte semmit nem lehetett kivenni. Egyébként az alapötlet nem lenne rossz, hogy három különböző tulajdonságú kocsival (Speedster, Roadster, Sportster) három különböző, nehezítő elemekkel teleszórt pályát kellene minél gyorsabban végigjárni. Sajnos, az egyébként nem csúnya (a felhőkarcolós és szaharai táj jól mutat) játék totálisan irányíthatatlan (az „O" gomb megnyomására beállíthatjuk a kívánt körülményeket, de még így sem lesz az igazi), lassú, és egy komplikáltabb tereptárgy feltűnése esetén idegesítően rángatózik. Az úttest szürke sávja néha eltűnik, s mint már említettem, a látványosságnak szánt „INSTANT REPLAY" mód során a repülő kocsin kívül semmit nem lehet élvezni. Sajnos, a Hard Drivin' sem volt egy „Big Deal", és ez a program sem sikerült. Jó lenne már, ha valamelyik komolyabb cég megmutatná, hogy nem csak repülőszimulátort lehet ultra gyorsra programozni



Golden Pyramids (C-64)

Hehehe. Amikor betöltöttem ezt a művet, azt hittem lefordulok a székről. Mi ez?? Sokat töprengtem azon, hogy hogy lehetett ilyen förmedvényt 1992-ben kiadni, majd rájöttem a megoldásra. A programozók 8 évig hermetikusan el voltak zárva a külvilágtól, és az akkori ismereteik alapján készítették el ezt a műremeket. Másképp nem történhetett. Ez a mászkálós förtelem a 64-es megbecstelenítése. Nem tudom mennyi fog látszani a fotón, de ha semmi, akkor sem állunk messze a valóságtól. Egy gyufafej nagyságú (ezt Martin állapította meg) emberkével kell mikronnyi nagyságú tárgyakat összegyűjteni, hatalmas egerek (vagy varacskos disznók?) kerülgetésével. Rendkívüli élmény, már aki lát valamit az egészből. 60 cm alatti tv-képernyő átmérő alatt be se töltsétek. Afölött pedig főleg ne!

Zolee

Biztosan megkapod lapunkat, ha előfizetsz!

MEGRENDELŐLAP
576 Kbyte

Előfizetési díj: negyedévre: 290,- Ft ☐
félévre: 580,– Ft ☐
egy évre: 1.160,– Ft ☐

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ..... példányban.

Megrendelő neve: ....

Címe: ....

....

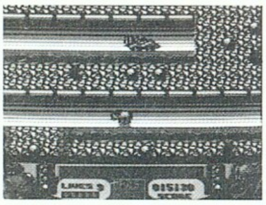
Irányítószám: ....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

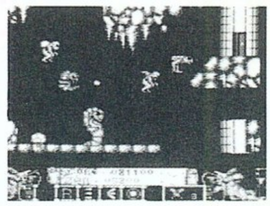
576 Kbyte
(COMGAME GMK)
1389 Budapest
Postafiók: 132

WACKY RACES



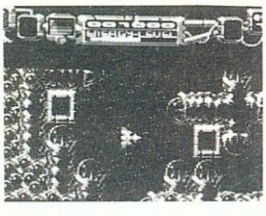
Nem feledékenységből hoztuk ismét szóba a WR-t, hiszen most megjelent végre 64-esre is (a rajongótábor nagy örömére). És ez nem is túlzás, mivel remek konverzióról van szó. Ha az Amigát 100-nak veszszük, akkor a C64 verzió 95! Bár a játékmenet itt is elég bárgyú, de a grafika és a zene nagyon kellemesre sikeredett. Igazán cuki a föl-le rugózó flúgos autó, az ellenfélként felbukkanó békák, nyuszik, rózsaszín elefántok, meg valamennyi nyüzsgő teremtmény. Lehetett volna egy kicsit változatosabb a 6 pálya, de azért mindegyik ügyességpróbáló! Ja, és a nyelvecskeként kikandikáló szúrószerszám a kocsi elején egész egyszerűen utolérhetetlen. Egy röhögőgörcsöt megér a betöltése, szerezzétek meg mindenképp! (C64, Amiga)

ALIEN WORLD



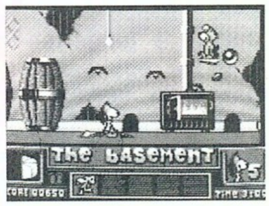
A program mintapéldája annak, hogy lehet átesni a ló túlsó oldalára. Hogy miről beszélek? Hát a grafika már annyira színes, hogy az már giccs, a főhős legyecske már annyira csúnya, hogy az már görcs. Egyszóval egy agyontupírozott lövöldözős anyagról van szó. A pálya hol vízszintesen, hol függőlegesen scrolloz a három szinten, amik azonban csak egy hajszállal különböznek egymástól. A végszörnyek közepesen nagyok, de mintha ismétlődnének a különböző szinteken. Tömören összefoglalva: első pillantásra felkelti az érdeklődést, de a három pálya végigjátszása már komoly emberi teljesítmény. Legtöbbször az unalom győz. (C64)

XIPHOIDS



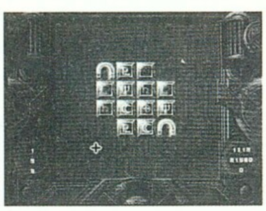
Ej, mi a kő - gondoltam magamban -, mintha ismerős lenne nekem ez a stílus. Valóban, aki a Citadelt ismerte, az szintén észreveszi a két játék közötti hasonlóságot. De azért ez az anyag más, mint a többi. Mondhatnám eredetinek is. Kis űrhajónkkal hatalmas sík területeket kell bejárnunk, amelynek egymás alatt és fölött helyezkednek el. Az egyikről a másikra liftekkel, teleportokkal léphetünk át, a köztes zsilipajtókat pedig felszedhető kulcsokkal tudjuk nyitni. Persze nem hiányoznak a játékból az ellenséges halálfejek és egyéb lövöldöző műtyűrök sem. Mivel a bejárandó felület igen nagy, a helyszínek pedig kísértetiesen hasonlítanak egymásra, megéri térképezni, hogy bele ne zavarodjunk a járkálásba. Érdemes végigvárni a játék elején megjelenő bemutatót a fellelhető alakzatokról, mivel elég sokféle van belőlük (az egyszerű energiatöltőtől kezdve, a kulcsokon és elektromos zárakon keresztül egészen a futurisztikus fegyverekig). A végső cél a teljes terület felderítése. A grafika/zeze/játszhatóság mutatója négyes. (C64)

AUGGIE DOGGIE



Aki kedveli a William Hanna és Joseph Barbera hősöket, annak itt az újabb gyöngyszem. A játék az „ügyességi-gyűjtögetős" kategóriába sorolható. Sajtszeleteket és kis háziállatokat kell lepkehálónkba fogni, ezért gyűjtögetős. Rengeteg egyéb tárgy is repked-ugrál-lövöldöz-ficánkol körülöttünk, ezért ügyességi. Mindez egy rendkívül monoton játékban történik, ezért unalmas. Nem tudom, hány pálya van a játékban, de én az egerek, legyek majd a csótányok begyűjtése után igen gyors ütemben kapcsoltam ki a gépet, nehogy idegrángást kapjak. Csak azért fogom megtartani, mert kedvenc grafikusom, Ashley Routledge készítette a játék rajzelemeit. Aki szereti őt, vagy csak egy kis idegbajra vágyik, az szerezze meg. (C64)

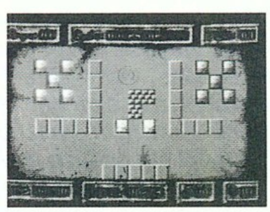
NEURONICS



A már egyre szürkülő 64-es világból üstökösként tűnt fel egy késői csillag, a Neuronics. A logikai játékrendszerből érkezett, sokáig kellett rá várni, de megérte. Fajtáját tekintve az áthelyezős-átrendezős fajba tartozik, annak is a legtetején található. Alapötlete elterjedt, de mégis egyéni: két kockát egymással megcserélve kell a kirajzolt összes kockát lebontani. Ha egyazon mintázatúak egymás mellé kerülnek, akkor elporladnak. A mozgatható kockák között egy vonal feszül ki, ha föléjük helyezzük a kurzort, a meg nem mozdítható kapcsolatot egy + jel mutatja. Persze sajátos elemekkel is bővített a repertoár: mágneses-, porlasztó-, és páratlanul elhelyezett kockák, amelyek különösen kemény dióvá teszik a megoldást. Az addicionális grafika káprázatos, a zene és a hangeffektek szintén bravúrosak, jól kiegészítik a játék hangulatát. Remek szórakozás!

(C64, Amiga)

RELAXED



Érdekes ötleten alapuló logikai anyag, funkcionális grafikával. Pontosabban a következőkről van szó: a fotón is látható kis kockákat egyik tetszőleges sarkuknál fogva 360 fokkal kell elforgatni úgy, hogy az egy ugyanolyan színűhöz érjen legalább egy oldalával. Ekkor a két (esetenként három) kocka kővé dermed. A cél valamennyi kocka megkövesítése. Bonyolítja a játékot, hogy a kőhalmazok akadályozzák a további kockák forgatását. Az első néhány pálya nem túl bonyolult, de a felsőbb szintek már komoly fejtörést okozhatnak. Ha véletlenül rosszul forgattunk el egy négyzetet, lehetőség van a szintek újrakezdéséhez a „balra nyíl" gombbal, de csak háromszor. Utána az idő elmúlása a játék végét jelenti. (C64)

Zolee



Egy (h)őskori lelet

The Hunt for Red October

A leíráshoz mellékelt fotón A-B-C-D-E-F-G-vel jelöltem a választható menűpontokat, 1-2-3-stb indexszel pedig az azokon belül megjelenő alpontokat.

A játék indítása után a főképernyőn a következő menű jelenik meg:

=A: Főképernyő. Itt láthatók a térképek és a periszkóp illetve a SONAR által mutatott képek (ld. később).

=B: Fő irányító panel.

- 1: Sebesség kijelző. Ha gyorsan, de pontatlanul akarunk sebességet változtatni (pl vészhelyzetben), akkor mutassunk rá a kijelző skálán a kívánt sebességfokozat helyére. Ekkor megjelenik egy pontosító táblázat, ahol akceptálhatjuk, vagy törölhetjük a beállított sebességet, illetve alul fínoman változtathatjuk azt. Ugyanez a pontosító táblázat előhívható még a mélység az irány beállításakor is.

-2: Iránytű. Lásd 1. pont (irányra vonatkoztatva).

-3: Mélység. Lásd 1. pont (mélységre vonatkoztatva).

-4: óra. Az idő múlását lehet gyorsítani vagy lassítani attól függően, hogy a kijelző melyik oldalán tartjuk folyamatosan nyomva a tűzgombot (bal=lelassít, jobb=felgyorsít). Nyílt vízen vagy álló helyzetben van értelme, mivel könnyen zátonyra futhatunk használatkor!

-5/6/7: Sebesség/Irány/ Mélység finomhangoló. Használatuk egyértelmű.

-8: Tengerfenék térkép. Navigációs segédeszköz: a fehér területek a sziklákat a kék árnyalatai pedig a víz mélységét jelzik.

-9: Sonar. Harc közben az ellenséges egységek kijelzésére szolgál az általuk keltett hanghullámok felfogása által.

=C: Sonar.

-1: Lásd a B/8 és 9 pontokat, melyek hatása megegyezik ezzel a funkcióval.

-2: Aktív sonar. Definiálhatjuk vízalatti radarnak is; e gomb megnyomásával egy szignál hagyja el a hajót, amely egy vízalatti tárgyról visszaverődve számunkra meghatározhatóvá teszi annak helyét, haladási irányát és sebességét. Ez azonban egy kétélű fegyver: harcban

A Red October megjelenésének ötödik évfordulóján elhatároztuk, hogy - eleget téve rengeteg olvasónk kérésének - egy rövid áttekintést adunk a játékról Hátha valaki még nem ismeri...

ezzel ugyan pontosíthatjuk a célzást, de ellenfelünk, ha eddig nem vett volna észre bennünket, akkor most biztos, hogy felfedezi hajónkat. Műszereivel érzékeli a pásztázó hanghullámainkat, és felkészülhet a támadásunkra.

-3: Tengerfenék vizsgálat. Részletesen feltérképezhetjük a tengerfeneket. A műszer egy hanghullámot bocsát ki, majd a visszaverődés idejéből kiszámolja és grafikusan ábrázolja a tengerfenék egyenetlenségeit. Kívánság szerint 180 vagy 90 fokos vizsgálati szöget lehet beállítani.

-4: Vízalatti mikrofon. Minden hajó motorja árulkodik típusáról. Az érzékelt hanghullámokat az adatbankunkban levőkkel összehasonlítva, megállapíthatjuk az ellenséges objektum típusát.

-5: Exit. Vissza a képernyőre.

=D: Hajtómű. Kiválasztása leginkább a sebességre és a zajszintre van hatással. Az atomhajtású motor gyors és csöndes, de a játék egyik szabálya értelmében csak az első 10 napban használható. A dízel hangosabb és kisebb teljesítményű, de még mindig jobb, mint a Golf-áramlás... A meghajtás is kétféle lehet: a gyorsabb, de hangosabb propellerrel, vagy a lassabb, de csendesebb víz be/ kiáramoltatással.

=E: Fegyverek.

-1: Torpedók. Beállíthatjuk, hogy melyik torpedóvezető-csőből akarunk tüzelni, figyelembe véve, hogy melyikben hány töltet van még (max. 6 db).

-2: Kézi irányítás. Segítségével a torpedó haladási irányát állíthatjuk be, még a kilövés előtt. Akkor használjuk, ha nem vagyunk biztosak abban, hogy a hang-követő-automatika pontosan célba irányítja a robbanófejet. Ez zavaró tényezők esetén fordulhat elő.

-3: Kilövés

-4: Zavaró eszközök. Az ellenséges torpedó megzavarására szolgálnak.

=F: Periszkóp. Csak akkor választható, ha a periszkóp felér a vízfelszín fölé.

-1: Kereső mód. Segítségével körül lehet nézni a vízfelszín felett, hogy van-e a látható téren belül ellenséges hajó. Az alul látható nyilakkal forgatható körbe.

-2: Támadó mód. A célsávba befogott hajókra kapcsolhatjuk a torpedók célkövető rendszerét a LOCK gombbal.

-3: Éjszakai mód (Infra).

-4: Lehallgató rendszer. A közelünkben található hajók üzenetváltásait tudjuk segítségével lehallgatni.

=G: Üzenet ablak. Több funkciója van, úgymint a legénység és a parancsnoki híd közötti párbeszéd eszköze, a SONAR érzékelői itt jeleznek, és a sérülések kijelzése is itt történik. A fel-le nyíl segítségével olvashatjuk el a régebbi üzeneteket, a közöttük levő lapozásikonnal pedig előhívhatjuk a sonar információit (ellenséges hajók helyzete, iránya, sebessége, távolsága) és a fegyverkezelő rendszert is.

Végszóként annyit: ahhoz képest, hogy a játék lassan nagypapa korba lép, egész jól tartja magát. A kissé nehézkes grafika és kezelés a kor számlájára írható, viszont ahhoz képest, hogy nem egy kétoldalas szimulátorcsodáról van szó, egész kellemes perceket okozhat minden rajongónak. Bevallom őszintén, jó volt újból felidézni a régi szép időket, amikor én még kissrác voltam...

C-64	
GRAFIKA 74	Összesen
ZENE 62	89
JÁTSZHATÓSÁG 83	

Zolee

A „trilógia" negyedik része

POOLS OF DARKNESS

Bane, a Forgotten Realms világának gonosz istene szörnyen dühös: hívőinek száma, és ezáltal hatalma egyre csökken. Tanácsadói javaslatára úgy dönt, hogy valami igazán nagyszabásút, valami igazán monumentális dolgot dob be. A szót tett követi, és a földről teljes városok teleportálnak a Bane által kijelölt helyre, hogy a lakók lelkét a Sötétség Tavaiba tereljék, és az elszipkázott életerő a gonosz isten hatalmát növelje. Így járt Phlan városa is, a Pool of Radiance helyszíne. Szerencsére azonban a város elfoglalásával a kétbalkezes vörös varázslót, Marcust bízzák meg, így van esélye a megmentésre egy bátor kalandozó csoportnak...

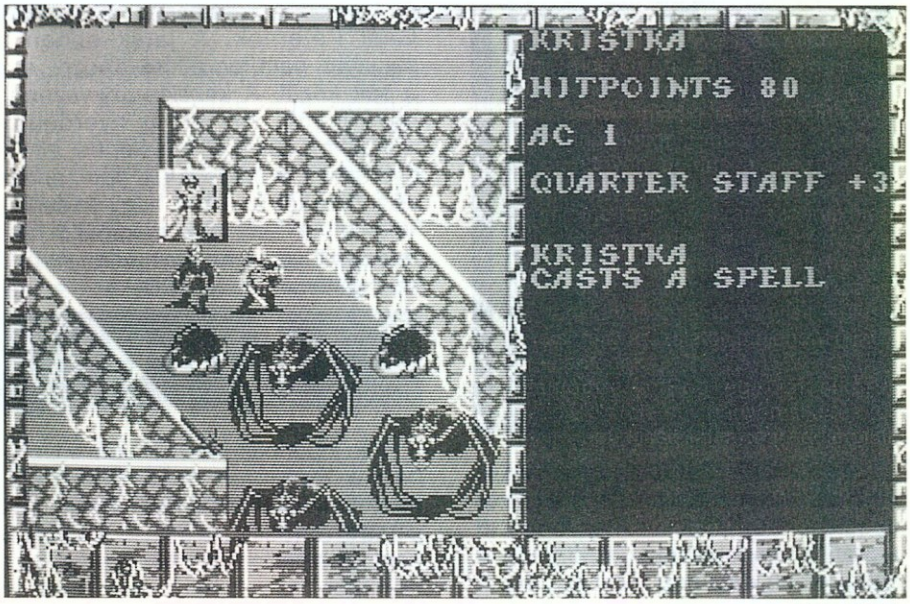


FOTO: AMIGA

Az, hogy egy számítógépes játékból regényt írnak, jelent valamit (ha mást nem is, azt biztosan, hogy van pénz propagandára). Mivel a regény jó volt, alapvetően pozitív hozzáállással viszonyultam a Secret of Silver Blades folytatásához, a PoD-hez. Bár a közelmúlt hasonló SSI játékai kissé aláásták a bizalmamat, kellemesen csalódtam. Az eddigi játékok gyenge szörnyválasztékával szemben itt nyüzsög a sok különféle csúfság, a szint-korlátozás megszűnése pedig végre igazi lehetőségeket kínál a fejlődésre. Az irányítás kényelmes, látszik, hogy foglalkoztak a játszhatóság fejlesztésével. Ez különösen a harcnál jelentkezik. A nem-harc jellegű feladatok megoldásánál is van fejlődés: pl. nem emlékszem más olyan SSI játékra, ahol láthatatlanság varázslattal ellopódzkodhattunk volna valaki előtt.

Komoly grafikai újítások történtek a varázslatok ábrázolásában, és van némi fejlődés a szörnyek algoritmusában is. No és persze itt vannak a 9. szintű varázsló és a 7. szintű pap varázslatok is, az AD&D igazi ínyencségei. Nemcsak generált-szörny-találkozások, hanem komplett generált dungeonok is vannak, ez is újítás. A karakterek létrehozása is kicsit más, „Amigásabb".

Aki nem játszott az előző résszel, annak sem kell aggódnia, egész ütőképes csapatot lehet indítani. Emberen kívül nem érdemes más fajt választani, mert azoknak szintkorlátozása van. Én például négy lovagot, egy varázslót és egy papot indítottam. Az első adandó alkalommal (TRAINING) két lovagból HUMAN CHANGE CLASS-szal varázslót ill. papot csináltam. Néhány extra karakter kreálásával és tárgylefosztásával ezeket az újoncokat is megfelelően fel lehetett szerelni (ld. még Bard's Tale tápolás). Az így kapott új fiúknak a lovagi múltjuk miatt nagyon sok hp-jük lesz, és aránylag hamar elérik új kasztjukban is a 13. szintet, ahonnét használhatják lovag képességeiket. Komoly gondot okozhat esetleg a szintlépés. Erre leginkább Zhentil Keepben van lehetőség, tehát ha egy karakterünk neve lilára vált, oda menjünk. A dolog kissé költséges, de nincs más lehetőség.

Marcus, a varázsló tornya a térkép délnyugati csücskében van. Szövetségese egy PIT FIEND, egyike a pokol legnagyobb hatalmú ördögeinek. A mágus tornya alatti barlangban van Phlan, amely Marcus folyamatos ostromai ellen küzd. Szerencsére a varázsló egy anti-stratéga, ezért a város ki fog tartani megérkezésünkig (akárhány hétig is tartson az előkészítő dungeonok végigjátszása).

Hogyan harcoljunk? Nos, a csaták megnyerésénél általában a mágia, nem pedig a kard a kulcs. A fireball a legjobb, de sok ellenfél (fire giant, salamander, red dragon) immunis rá. Az ilyen ellenfeleket hideggel (ice storm, cone of cold) irtsuk. Szépen felsorakozott ellenfelekre, vagy fal mellett állókra mindig tartogassunk egy-két lightning boltot. Emberekre (de csak azokra!) nagyon potens a hold person. Azokat a harcosokat, amelyeket 3-4 fireball sem ölne meg, gyakran azonnal megbénítja. Harc elején mindig érdemes prayer-t modnani. Bár nincs látható hatása, nagyon sokat számít a támadásokba és abba, hogy a varázslatok hogy sikerülnek. Az itt felsorolt varázslatok majdnem mindig sikert jelentenek.

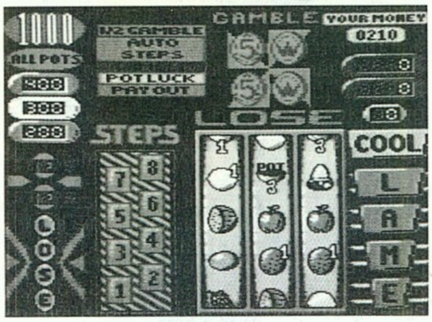
Számomra a Pod egy jól sikerült befejező akkordja egy nagyon sikeres (de mostanra egy kicsit talán már idejétmúlt) sorozatnak.

Mike Murphy

Exkluzív

Ehavi Exkluzívunk olyan programokat mutat be, amelyek már elérték a végcélt: hivatalosan is megjelentek a piacon, mégpedig nem is akármilyen cégek forgalmazásában. Látjátok, nincs lehetetlen...

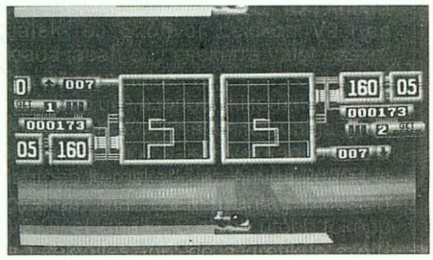
Potfun



Régi ismerősöket köszönthetünk Off és Brain személyében. Ők már részt vettek néhány játék készítésében, Off a grafikai megoldásokat, Griff pedig a zenei oldalt erősítve. Most egy kicsit alább hagyták, és egy egyszerű félkarú-rabló szimulátor elkészítésénél segítettek be Frombach Zoltánnak és Gaál Péternek. A játék ebben a stílusban nem fog áttörést hozni, egy a sok közül. A kezelés joy-vezérelt, egyértelmű. Aki ért a nyerőautómatákhoz, annak felesleges elmagyarázni a működést, aki nem, annak viszont el kell árulnom, hogy én sem... Végszó: a stílusnak megfelelő kivitelezésű, semmi újat nem nyújtó szimulátor a Potfun. (C64)

Corx

Van jópár hasonló motívum a Corxban a Potfunnal összehasonlítva: híres-hírhedt alkotók (Panda, Hic), régi séma (Tron stílus), a stílushoz igazodó nem túlkomplikált zene és grafika. Hicnek már nagy tapasztalata lehet az ilyen típusú játékokban, hiszen 64-esen ő kódolta és rajzolta a legendás



Rasterrunnert. Most szinte ugyanez a program jelent Amigára Corx néven. Aki nem ismerné a játékot: futurisztikus motorverseny, ahol aki veszít, az halott. Mindkét motor folytonos falat emel maga mögött, közben pedig megpróbálja a másikat a falhoz szorítani. Aki a másik által emelt akadályhoz vagy a játéktér határához ér, felrobban. A computer játékos túl ügyes, átlátszó trükkökkel nem megyünk semmire. (Amiga)

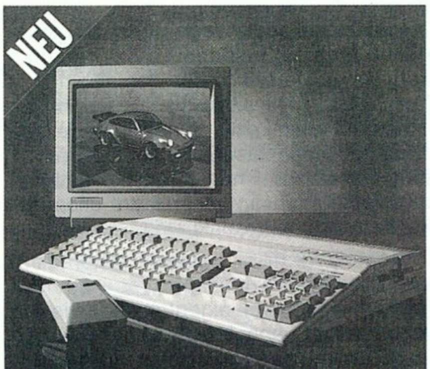
Zolee

COMMODORE AMIGA 500 *plus*

Kétségtelenül az Amiga 500 a Commodore cég legsikeresebb terméke a C64 óta, s mint ilyen az AMIGA paletta zászlóvivője is. Szó sincs arról, hogy a gép elavult volna, de a megjelenése óta (1987) jónéhány év eltelt, s az alkotók a Commodore-nál az eltelt idő alatt nem pihentek. Ennek eredményeképpen született meg az 1991. év Amiga szenzációja az új operációs rendszer a Kickstart V2.0, amely az 1.3-as erősen átdolgozott utóda. Ehhez az új operációs rendszerhez azonban új gép is jár, s ez az **AMIGA 500 Plus,** amely először tavaly ősszel jelent meg a bécsi AmiExpón, s azóta kezdi felírni magát a Commodore sikerlistájára. Az AMIGA 500 Plus a régi 500-ast hivatott felváltani, ennek megfelelően első ránézésre még a tapasztalt amigás sem könnyen különbözteti meg a gépet elődjétől.

Az új Amiga már alapkiszerelésben belső órát és 1MB memóriát tartalmaz, nem kell mindenféle bővítőkkel bíbelődnünk. Ráadásul a teljes memória ún. ChipRAM, ami a grafikát kedvelők számára jó hír, hiszen a komolyabb grafikák jelentős memóriaigényt jelentenek, azonban az ún. FastRAM-ot (a fél „megás" bővítők ilyenek) nem tudják használni. Nem gond most már az egyre inkább 1MB-ot igénylő új játékok futtatása sem. Ráadásul, aki még komolyabb grafikus programokat kíván futtatni, az úgy is bővítheti ezt a gépet, hogy 2MB ChipRAM álljon rendelkezésre. Ez a lehetőség az Amiga 2000-nél sincs meg, csak az Amiga 3000-es tudja ugyanezt.

Az igazi meglepetést azonban az új Workbench jelenti, amely a mai kornak megfelelő legkorszerűbb 3 dimenziós ikonokkal működik. De ez csak a



külcsin. Az egész rendszer magán viseli az átgondolt fejlesztés eredményeit. Ízelítőül néhány újdonság:

- Új sokkal jobban olvasható topaz betűtípus,
- Új FastFileSystem, amely nem lemezen, hanem a ROM-ban van, így sokkal gyorsabb is,
- Az AREXX programozási nyelv fogadása megoldott,
- Új DOS parancsok: CPU, MAKELINK ,
- Új grafikai felbontások: Productivity, SuperHires,
- 3D kinézetű Workbench.

Felmerül a kérdés, hogy ennyi újdonság mellett, mi a helyzet a kompatibilitással.

Első közelítésben abszolút megnyugtató válasz adható, miszerint a régi és az új 500-as teljesen kompatibilis egymással. Ennek ellenére találkozhatunk néhány régebbi - kizárólag - játékprogrammal, amely nem vagy csak korlátozottan futtatható az új gépen. Ennek oka abban keresendő, hogy a programozók nem vették figyelembe a Commodore cég programozói ajánlásait és - főképp a másolásvédelem miatt - egyéni utakat kerestek, s ezeket - lévén még akkor a Kickstart V2.0 nem létezett - az 1.3-as rendszeren tesztelték. Azonban ez a játékok csak elenyésző 2-3%-a, sőt érdekes módon némely esetben - bizonyítékként a fentiekre - a feltört játékok már futnak az új rendszeren. Kb. 1 éve pedig már szinte kizárólag V2.0-re készülő programok ill. játékok kerülnek piacra. Aki mégis pontosan szeretné tudni, hogy melyek a nem kompatibilis játékok, az az Amiga Játék- és Szoftver Lexikon V2.1-es kiadásában egy csokorra valót összegyűjtve megtalál.

A jövő útja azonban kikerülhetetlenül a Kickstart V2.0, hiszen az Amiga 3000 már kizárólag csak evvel kapható, s a legtöbb kereskedő az Amiga 2000-t is gyakran már csak gyárilag Kickstart V2.0-vel kínálja. S előbb utóbb főképp a játékfejlesztők, de a grafikus szoftverkészítők is elkezdik használni az új grafikus felbontásokat, formátumokat, amelyek az 1.3 alatt nem lesznek használhatók.

A Commodore cég megint nagyot lépett előre a fejlesztésben, s szinte biztos, hogy az új Amiga 500 Plus folytatja elődje sikersorozatát.

Tavaszi shoot'em up őrület

PROJECT-X

Az idei tavasz két olyan lövöldözős játékkal örvendeztette meg az Amigásokat, melyekről még a legszőrösebb szívű programtesztelő is csak hozsannákat zengve tud beszélni (én meg amúgy sem vagyok olyan szőrös szívű). Hogy a lényeget leszögezzem: szép lövöldözős játék sok van, de olyan, ami igazán jó is lenne, már kevesebb. Nos, a PROJECT-X és az AGONY két olyan csemege, amelyekre a fenti két jelző messzemenően igaz. Igazán, ha a grafikát nézzük, nem is lehet megmondani, hogy melyikük viszi el a pálmát. Ha azonban az értékelésbe belevesszük a tartalmat és a változatosságot, akkor az eddig kizárólag extra stuffokkal kirukkoló TEAM 17 javára billen a mérleg a PROJECT-X-el.

A TEAM 17 új játékánál mér rögtön szembetűnik, hogy nem mindennapi munka: 4 disc-en fér el „mindössze", és ez azt hiszem a shoot'em up-ok népes családjában rekordnak tekinthető. Aki végigküzdi magát ezen a különlegesen extra játékon, az meg fogja érteni, hogy mi foglalja el azt a sok helyet.

A kizárólag 1MB-on futó program 6 pályából áll, melyek szokatlanul hosszúak, és még a legfantasztikusabb joy-gyilkolókat is megizzasztják. Az alaptörténet kb. a körül bonyolódik, hogy egy eddig békés, és igen szép bolygón elszabadul egy csapat bio-mechanikus lény, melyek terrorizálgatásukkal komolyan fenyegetik az össz-Galaktikus békét. A játékos három ultramodern hajó közül választhat: a Hunter Mk7 egy villámgyors és szuper rejtőzködő képességekkel felszerelt gép, de kis súlya miatt csak korlátozott menynyiségű fegyvert képes szállítani. A Crux 11 nehézromboló óriási tűzerőt képvisel, de ez sebessége rovására megy. A Hyperion egy normál naszád jó sebességgel és arzenállal.

Az immár egyre több programban szereplő 'OPTIONS' menüben többek között azt is beállíthatjuk, hogy milyen nehézségi fokozaton kívánjuk játszani a játékot. A 'Rookie' egy könnyített mód, de csak az első két szintre érvényes. Az igazi bim-bumm 'Advanced' módban folyik, ahol a képernyő igen gazdagon tele lesz ellenséges lényekkel. Óriási pozitívum, hogy az akció még akkor sem lassul egy hangyányit sem, amikor az ember már azt sem látja, hogy kivel van, és merre támad.

Hajóinkat a Nemesis-Salamander-Apidya játékokból megismert módon extrázhatjuk fel. Egy-egy idegen támadási hullám leverésekor bonus ikonokat kapunk, melyeket ha felveszünk, a kép alján kigyulladnak a fegyverekhez tartozó lámpák. Általában a cuccokat többször is választhatjuk egymás után, így erősebb fokozatokat nyerhetünk (hogy hányszorosat, az gépenként változik). Tapasztalatból mondom, hogy leghatásosabban a 'GUNS' 4-es fokozatával küzdhetünk, mert ez lő a legtöbb irányba. A 'SPEED' extrát óvatosan használjuk, mert hajónk könnyen túl gyorssá, s ezért irányíthatatlanná válhat. A 'MISSILE' hőkövető egy jó fegyer, de a harmadik, vulkános pályán használhatatlanná válik. A 'PLASMA' és 'MAGMA' lövedékek igen erősek, de csak egy irányba haladnak, ezért mindenkit szemből kell elkapni velük. A 'STEALTH' stuffhoz igaz, hogy sok bonust kell összeszedni, de nagyon hasznos, hiszen ezzel hajónk jó ideig sebezhetetlenné válik.

Minden pályának teljesen különböző a háttere és a rajta feltűnő ellenfelek. Hogy mire számíthatunk, azt töltés közben egy-egy gyönyörű átvezető képernyő mutatja be. Kezdéskor át kell hatolnunk a bolygó védelmi rendszerén, amely három aszteroid-mezőből és egy csomó öngyilkos ellenfélből áll. A második szint a bolygó jéggel-hóval borított felszínén játszódik, gyönyörű hegységekkel a háttérben, gyilkos és bivalyerős dögökkel az előtérben. A harmadik pálya egy vulkán belsejébe visz minket, ahol már tényleg besűrűsödik téma, az egész képernyő vibrál, kövek hullanak, tűzlabdák repkednek, és akkor még nem beszéltem az elképzelhetetlen formájú ellenségekről, és az óriási fősárkányról. A negyedik és egyben legszebb helyszín egy vízzel teli barlangrendszer, ahol akár a vízfelszín alá is merészkedhetünk, de ez hajónk manőverező képessé-



FOTÓ: AMIGA

gének rovására megy. Ötödszörre bejutunk az idegenek főhadiszállására, a legnehezebb helyzetbe, amit lövöldözős játékban eddig láttam. Úgy repkednek a szinte kilőhetetlen fél képernyős űrhajók, mint a kimenős papagályok. Végül, a hab a tortán: visszakerülünk a felszínre, s csak végig kell bombáznunk az egész istenverte idegen világot.

Azt hiszem, hogy a PROJECT-X a legjobb lövöldözős játék, ami eddig Amigára készült. Szupergyors akció, ultrasima parallax scroll, megszámlálhatatlan formájú-fajú-méretű ellenfél van rágyömöszölve a 4 lemezre, mindez 32 csodálatosan megválasztott szín felhasználásával. A hangeffektek pedig egy külön szám: tiszta, jól eltalált digitalizált beszéd, beindító robbanások, zúgás, szél, vízcsobogás - van minden, mint a jó boltban. Nincs tökéletes játék, de még olyan sem sok, ami legalább megközelítené azt. A TEAM 17 viszont feladta a leckét ezzel a szuper szép, szuper játszható, és szuper intelligens programmal a többi cég számára.

AMIGA

GRAFIKA 95
ZENE 94
JÁTSZHATÓSÁG 91
Összesen 93

AGONY



FOTÓ: AMIGA



Mint már említettem, a két játék közül a PROJECT-X a jobb. Ha azonban a grafikát nézzük, és annak is a klasszikus szépségét, akkor az AGONY-ról azt kell mondanom, hogy lélegzetelállító! A PSYGNOSIS amúgy is mindig tökéletes munkát végző szakemberei egy olyan kidolgozott munkát tettek le az asztalra, amely elismerést érdemel: ennyi kifogástalanul megrajzolt képet (mit képet, festményt!) és koncerttermekbe illő zenét más cég nem egy, hanem három programjába tesz bele; ne felejtsük el, hogy csak egy 'egyszerű' lövöldözős programról van szó! Úgy érzem, hogy a csoport, akiknek pl. az 'Unreal'-t is köszönhetjük, meg akarta mutatni: Nézzétek, mi megtehetjük, hogy ennyi energiát fektessünk egy kisebb volumenű játékba is!

A 6 pálya grafikailag annyira csodálatos, hogy szívesen elnéznék egy demo-verziót, amivel nem kell játszanom, csak gyönyörködnöm. A fő karakternek, a bagolynak olyan az animációja, amit még szem nem látott. A háttérben fák, vízesések, háborgó tenger, éjszaka, szürkület - valami elképesztő.

Sajnos, a játékmenet nem az igazi, ezért tekintem az AGONY-t inkább szép, mint jó játéknak. Az akció lassú, és az ellenfeleket túl könnyen ki lehet cselezni (az első pályán például minden további nélkül át lehet jutni életveszteség nélkül). Az ellenfelek nagyon jópofák, mintha egy kisgyermek rémálmából léptek volna elő. Extra fegyverekben sajnos a program nem bővelkedik - maximum két védő-kard és erősebb lövés szerezhető.

A másik dolog, ami kiemelkedővé teszi a játékot, az a zenéje. CD minőségű, gyönyörűen komponált muzsikák tömege hallható benne, olyanok, melyeket még lemezen kiadva is el tudnék képzelni.

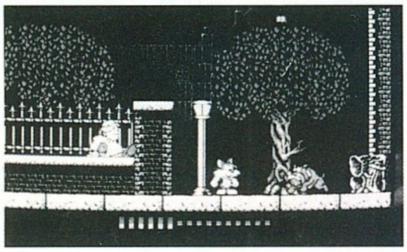
Mindent összevéve az AGONY is egy jó játék, mindenkinek feltétlenül ajánlom. Sajnos, egyetlen negatívuma, hogy képzett lövöldözősöknek egy kissé túl könnyűnek tűnhet.

Martin

AMIGA

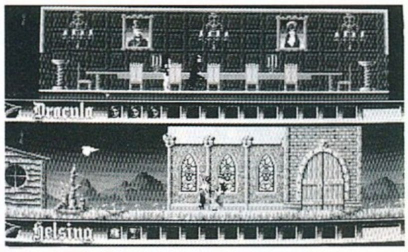
GRAFIKA 94
ZENE 95
JÁTSZHATÓSÁG 94
Összesen 92

Titus the Fox



A Blues Brothers sikere arra ösztökélte a TITUS céget, hogy készítsenek valami teljesen hasonlót (hátha az is olyan sikeres lesz). A főszereplő ezúttal egy róka, név szerint Titus, aki elrabolt arája keresésére indul. Mindössze 15 pálya áll előtte, amelyek (jó esetben) elvezetnek a rabló Shah Hassan közel-keleti uralkodóhoz. A kezdő szintek hősünk városának szakadtabb negyedei, később pedig mediterrán tájakra is keveredünk (már akinek van türelme végigszenvednie magát az igen nehéz és gyorsasága miatt végül is reflexjavító szinteken). Az ellenfelek helyszínenként változnak - skinheadek, bulldogok, részegek, arab katonák törnek szegény róka életére. Az elveszett energiánkat gyógyító ikonok felvételével pótolhatjuk, ám ezek legtöbbször szinte elérhetetlen helyeken vannak. A teljesített pályák után kódokat kapunk, s vannak olyan kulcs pontok is, melyeket ha érintünk, elhalálozás után onnan folytatódik a játék. Az irányítás egyszerű, az akció igen gyors, s ez néha irritálóan nehéz helyzetbe hozza a játékost (a pixelpontos ugrások szinte elengedhetetlenek). Az ellenfelek kiirtására üvegeket és ládákat használhatunk (felvétel: tűz+le). Van néhány extra cucc: ugrásnövelő rugó, gördeszka, repülőszőnyeg, mindig visszavehető gumilaszti, melyeket igen nehéz megszerezni (néha ládákat kell egymásra pakolni - letevés: tűz+le), de nagyon megkönnyítik munkánkat. Amellett, hogy a játék gyors, s a grafikájára sem lehet panasz, nem igazán kiemelkedő. Mondjuk az 'Elmegy' kategóriába belefér.

Brides of Dracula



Amikor a GONZO GAMES elkezdte hirdetni a BOD-t, azt hittem, hogy valami érdekes dolog lesz belőle. Mit tudom én hány színt ígértek, egyedülálló játékmenetet...hát, tényleg egyedülálló lett. Mondjuk, ha a grafikát nézzük, tényleg nem lehet panasz - a szivárvány minden színében pompázik. De a többi??? Két vékony sáv a játéktér, melyben pálcika figurák mászkálnak. Kb. percenként csörren vagy zizzen valami - ezek a hanghatások. A feladat - na erre csak úgy tudtam rájönni, hogy órákig néztem a demo-t: ha a játékosok Dracula szerepét választja, szőke szűz(?) lányokat kell leteríteni, kiszívni a vérüket, majd a kriptában álló koporsókhoz kísérni őket. Ez mondjuk mulatságos is lenne, de egy idő után már a világ végére kell menni, hogy egy pipit találjunk, azután visszakísérni, megint elindulni, brrr... Ha a másik szereplőt választjuk (ahogy ez a sprite kinéz, az megér egy óra röhögést), mindenféle tárgyakat kell összeszednünk, amelyek házakban vannak szétszórva, majd visszacipelni őket egy megadott helyre. A grafika egyébként amellett, hogy színes, még igen aprólékos is, de meglehetősen unalmas (érettebb olvasóinknak azért megsúgom, hogy Dracula kastélyában itt-ott láthatunk szobrokat, amelyek frankó domborulatokkal ellátott hölgyikéket ábrázolnak). Sajnos kedves olvasóink, csak eddig jutottam a BRIDES OF DRACULA-val. Ennyi tapasztalat után azoknak ajánlom a játékot, akik élnek-halnak az elvont stuffokért, hogy aztán elmondhassák: Én vagyon az első, aki végigjátszotta a Brides of Draculat-t!.

C-64 magnósok FIGYELEM!

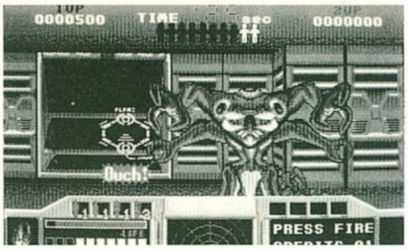
Minden hónapban egy siker program kazetta borítóját kínáljuk Nektek, hogy kivágva és a kazettába helyezve új taggal gyarapodjon gyűjteményetek.

Ezzel egyidőben új kazettás programokat kínálunk eladásra, a listát és az árakat megtaláljátok lapunkban.

Tehát:

PRESS PLAY ON TAPE...

Space Gun



Erősen gondolkoztam, hogy melyik programot válasszam a hónap bukásának; a SPACE GUN komolyan pályázott a 'megtisztelő' címre. Végül is azért nem nyerte el, mert akadhatnak olyan megszállott Opration Wolf rajongók, akik szívesen játszanak vele. A grafika, sajnos, kiábrándító. Elnagyolt, idétlen (inkább nevetséges, mint szörnyeteg) sprite-ok, darabos scroll rontja az amúgy sem magas színvonalat. Vannak hanghatások is, de a dübörgő, hangos robbanások és vinnyogó idegen zajok, amelyek a szuperül formatervezett játéktermi gépet jellemezték, hiányoznak. A sztori 'egyedülálló': egy földre igyekvő űrhajót megszáll egy halom ronda idegen. A feladat: fegyver a kézbe, szem nyitva, ami mozog-ellenség! A szörnyeket túl sokáig kell lőni, hogy egyáltalán történjen valami, s még akkor sem tudja az ember, hogy most lelőtte a dögöt, vagy egyszerűen csak továbbállt. Minden 4.-5. pálya után egy fő idegennel kerülünk szembe, ezek nagyok, erősek, gyorsak, és még kiábrándítóbban nehéz őket legyilkolni. A falakon néhol villogó fények vannak, melyek szétlövéséért extra cuccokat kapunk. A gyilkoláson kívül egyébként meg kéne menteni egy pár szerencsétlen túszt is (lehetőleg minél többet), de a harc hevében könnyen előfordul, hogy a menekülő ipsék is az idegenek szomorú sorsára jutnak. Hosszú, nehéz de azért változatos játék a SPACE GUN, de csak azoknak ajánlom, akik speciálisan ezért a stílusért vannak oda.

Indy Heat



Nem tudnám összeszámolni, hogy hány software gyártó cég próbált meg meríteni az ősrégi Atari játékból, a Super Sprintből. Emlékszünk még rá? Felülnézet, apró kocsik, funkcionális grafika, gyors akció, tömény élvezet (főleg ha ketten játszottuk). A legtöbbnek jobb grafikája és hanghatásai voltak, de sem C64-en, sem Amigán nem sikerült 'őt' lekörözni. A STORM legújabb próbálkozása sem kivétel ez alól. Az 1992-es színvonalat nyújtó, madártávlatból látható játékban egyszerre három ember is mérkőzhet: ketten joy-al, a harmadik billentyűzetről (Ezt azért nem értem, mert már létezik a 3-4 joysticket is csatlakozni engedő hardwer, amit több program is használni enged). A lényeg egyszerű - minél hamarabb teljesíteni a köröket, s átlépni a célvonalat. Amikor a játékos úgy látja, kiállhat a depóba, ahol üzemanyagot és turbo gyorsítót tankolhat. A grafika C64-en is, Amigán is jobb az átlagosnál, de az összhatás valahogy mégsem az igazi.